

© 2005 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur Adobe® Premiere® Pro 2.0 pour Windows®

S'il accompagne un logiciel dont l'utilisation est soumise à un contrat d'utilisateur final, ce manuel, de même que le logiciel dont il traite, est fourni sous licence et ne peut être utilisé ou copié que conformément à la licence. Sauf autorisation spécifiée dans la licence, aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, enregistrée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Adobe Systems Incorporated. Nous attirons votre attention sur le fait que les informations contenues dans ce manuel sont protégées par des droits d'auteur, même s'il n'est pas distribué avec un logiciel accompagné d'un contrat de licence pour l'utilisateur final.

Les informations contenues dans ce manuel sont fournies à titre purement indicatif. Elles peuvent être modifiées sans préavis et ne constituent pas un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated décline toute responsabilité vis-à-vis des erreurs ou imprécisions qui pourraient être relevées dans ce manuel.

Nous attirons votre attention sur le fait que les illustrations ou images que vous pouvez être amené à utiliser dans vos projets peuvent être protégées par des droits d'auteur, auquel cas leur exploitation sans l'autorisation de l'auteur constituerait une violation de ces droits. Veuillez à obtenir toutes les autorisations requises de la part des auteurs.

Les noms de société dans les modèles d'échantillon ne sont utilisés qu'à titre d'exemple et ne font référence à aucune organisation réelle. Toutes les références à des noms de sociétés dans les modèles cités en exemple sont fictives et ne réfèrent à aucune organisation particulière.

Adobe, le logo Adobe, Acrobat, Adobe Audition, Adobe Encore, Adobe Premiere, After Effects, Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript, et Version Cue sont des marques ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Dolby est une marque de Dolby Laboratories. Microsoft, OpenType, Windows et Windows XP sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Macromedia et Flash sont des marques de Macromedia Inc. Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

La technologie de compression audio MPEG Layer3 est concédée sous licence par Fraunhofer IIS et Thomson.

Ce programme a été conçu à l'aide de MacApp® : © 1985-1988 Apple Computer, Inc. Apple Computer, Inc. n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, relative au présent Programme, y compris les garanties de qualité marchande ou d'adéquation à un usage particulier. Le logiciel MacApp est la propriété exclusive d'Apple Computer, Inc. et est cédé sous licence à Adobe à des fins de distribution uniquement pour une utilisation combinée avec Adobe Premiere Pro.

Mentions de Proximity : © 1984, 1988, 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. © 1988, 1990, 1997 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1992 Hachette © 1992 tous droits réservés, Proximity Technology Inc.; © 1984 Editions Fernand Nathan © 1989 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre i Maura © 1990 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1989, 1990 IDE a.s. © 1989, 1990 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1995, 1997 Van Dale Lexicografie bv © 1996 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Bertelsmann Lexicon Verlag © 1997, 1999 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1994, 1997, 2003 Franklin Electronic Publishers © 1994, 2003 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1994, 1997 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1986, 1990/1997 William Collins Sons & Co. Ltd./Bertelsmann Lexicon Verlag © 1999 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1999 Oxford University Press © 2000 tous droits réservés, Proximity Technology Inc.; © 1990/1990 Merriam-Webster Inc./William Collins Sons & Co. Ltd. © 1990, 1997 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1983 S. Fischer Verlag © 1997 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1989 Zanichelli © 1989 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Morphologic © 1997 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1993-1995 Russicon Company Ltd. © 1995 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1990 Espassa-Calpe © 1990 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1989 C.A. Stromberg AB © 1989 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1984 Merriam-Webster Inc. © 1984 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Text & Satz Datentechnik © 1991 tous droits réservés, Proximity Technology, Inc.

Avertissement à l'attention des utilisateurs du gouvernement américain : The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Droits non publiés réservés en vertu de la législation américaine sur les droits d'auteur. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. Les règlements et la clause d'action affirmative contenus dans la phrase précédente doivent être inclus comme référence dans ce contrat de licence.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, E.U.

# Table des matières

## Chapitre 1 : Mise en route d'Adobe Premiere Pro 2.0

Installation et enregistrement .....	1
Adobe Help Center .....	2
Utilisation de l'aide .....	3
Conseils, formation et autres ressources .....	5
Nouvelles fonctionnalités .....	7

## Chapitre 2 : Processus et espace de travail

Principes du processus et de l'espace de travail .....	10
Personnalisation de l'espace de travail .....	17
Espaces de travail prédéfinis .....	20

## Chapitre 3 : Projets

Concepts de base des projets .....	21
Rapport largeur/hauteur .....	27
Projets 24P .....	32
Amélioration des performances .....	33
Correction d'erreurs .....	35

## Chapitre 4 : Adobe Bridge

Notions de base de Bridge .....	37
Fichiers et dossiers dans Bridge .....	42
Exécution de tâches automatisées dans Bridge .....	47
Métadonnées dans Bridge .....	48
Adobe Stock Photos .....	53
Images Comp .....	56
Achat de photos sur Stock Photos .....	56
Comptes Stock Photos .....	58

## Chapitre 5 : Acquisition, numérisation et importation

Rassemblement d'éléments .....	62
Pilotage de matériel .....	65
Acquisition et numérisation .....	67
Acquisition en série .....	73
Code temporel .....	79
Montage online et off-line .....	82
Importation d'un fichier .....	82

## Chapitre 6 : Gestion et affichage des éléments

Personnalisation du panneau Projet .....	88
Organisation des éléments .....	90
Utilisation des éléments .....	92
Moniteur source et Moniteur du programme .....	94
Lecture des éléments .....	98
Moniteur de référence .....	100

## Chapitre 7 : Montage d'une séquence

Présentation du montage	101
Utilisation du panneau Montage	102
Utilisation des pistes	106
Raccord d'éléments dans le Moniteur source	108
Assemblage d'une séquence	110
Raccord d'éléments dans une séquence	116
Modification des attributs d'élément	122
Utilisation d'éléments dans une séquence	126
Réorganisation d'éléments dans une séquence	128
Prévisualisation d'une séquence	131

## Chapitre 8 : Montage : utilisation avancée

Utilisation des marques	135
Montage audio dans le panneau Montage	138
Création d'éléments spéciaux	141
Séquences multiples	142
Sous-éléments	144
Montage d'une séquence caméra multiple	145
Utilisation des autres applications	149
Pour copier et coller des éléments entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro	150
Adobe Dynamic Link	152

## Chapitre 9 : Transitions

Vue d'ensemble des transitions	157
Ajout de transitions	159
Réglage des transitions	161
Transitions personnalisables	164

## Chapitre 10 : Audio

Utilisation de séquences audio	166
Utilisation des éléments, des canaux et des pistes	172
Enregistrement de données audio	177
Réglage des niveaux de volume	179
Transitions audio	181
Panoramique et balance	182
Mixage avancé	185
Application d'effets aux séquences audio	188
Automatisation des modifications audio	191
Montage audio dans Adobe Audition	193

## Chapitre 11 : Utilisation du module de titrage

Création de titres	195
Utilisation de modèles de titres	197
Conception de titres pour la télévision	198
Ajout de texte dans les titres	199
Mise en forme de texte	201
Utilisation du texte de paragraphe	203
Ajout de formes et images	204
Utilisation des objets dans les titres	209



Ajout de couleur, de remplissages, de texture, de contours et d'ombres	212
Utilisation des styles	216
Titres à déroulement vertical ou horizontal	218

## **Chapitre 12 : Animation**

Animation d'effets	220
Activation et sélection d'images clés	224
Ajout et définition d'images clés	226
Déplacement et copie d'images clés	229
Contrôle des modifications d'effet au moyen de l'interpolation des images clés	231
Trajectoire, effet	234

## **Chapitre 13 : Application d'effets**

Utilisation des effets	239
Application, suppression et organisation des effets	241
Réglage des effets	243
Personnalisation des effets préconfigurés	247
Couleurs et luminance	248
Ajustements spéciaux des couleurs et de la luminance	261
Vectorscope et Moniteurs de forme d'onde	267

## **Chapitre 14 : Effets : Référence**

Galerie d'effets	270
Effets de réglage	271
Effets de flou et de netteté	275
Effets de couche	277
Effets de correction colorimétrique	283
Effets de déformation	291
Effets GPU	297
Effets de contrôle des images	298
Effets de masquage	302
Effets de bruit	305
Effets de bruit et de grain	305
Effets de perspective	308
Effets Pixelisation	310
Effets de rendu	310
Effets esthétiques	319
Effets temporels	325
Effets Géométrie	326
Effets de transitions	327
Effets vidéo	328
Effets audio	330

## **Chapitre 15 : Composition**

Transparence (masques, couches alpha)	336
Composition d'une vidéo	337
Définition de zones transparentes à l'aide d'incrustations	341
Création de la transparence et de couleurs unies à l'aide de caches	345

**Chapitre 16 : Sortie vidéo**

Exportation des notions de base .....	351
Exportation sur bande vidéo ou DVD .....	356
Exportation dans des fichiers .....	358
Adobe Media Encoder .....	366
Exportation pour le montage en ligne et le travail collectif .....	376

**Chapitre 17 : Création de DVD**

Présentation de la création de DVD .....	382
Marques de DVD .....	383
Conception de DVD pilotés par menus et à lancement automatique .....	387
Prévisualiser et graver des DVD .....	392

**Chapitre 18 : Raccourcis clavier**

Recherche et personnalisation des raccourcis clavier .....	395
Raccourcis clavier par défaut .....	397

<b>Index</b> .....	404
--------------------	-----

# Chapitre 1 : Mise en route d'Adobe Premiere Pro 2.0

## Installation et enregistrement

### Pour installer

- 1 Fermez toutes les applications Adobe®.
- 2 Insérez le disque du produit dans le lecteur de DVD de votre ordinateur.
- 3 Cliquez deux fois sur l'icône du disque, puis suivez les instructions affichées.

Une fois que vous avez installé le produit pour la première fois sur un ordinateur, vous êtes invité à activer la copie du produit. (Voir « Pour activer » à la page 1.)

Pour plus d'informations sur l'installation ou la désinstallation du produit, consultez le fichier ReadMe sur le disque du produit.

### Pour activer

L'activation est un processus simple et anonyme à effectuer dans les 30 jours suivant l'installation du produit. Elle vous permet de continuer à utiliser le produit et empêche la copie non autorisée du produit sur plus d'ordinateurs que ne le permet le contrat de licence. Une fois que vous avez installé le produit pour la première fois sur un ordinateur, la boîte de dialogue Activation s'ouvre et vous invite à activer la copie du produit.

- 1 Si la boîte de dialogue Activation n'est pas encore ouverte, démarrez le produit et sélectionnez Aide > Activer.
- 2 Suivez les instructions données à l'écran pour effectuer l'activation.

**Important :** Si vous souhaitez installer le produit sur un autre ordinateur, vous devez d'abord transférer l'activation. Pour transférer une activation, sélectionnez Aide > Transfert de l'activation.

Pour plus de détails sur l'activation, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : [www.adobe.fr/activation/main.html](http://www.adobe.fr/activation/main.html).

### Pour enregistrer

Enregistrez votre produit Adobe pour obtenir un support gratuit relatif à l'installation et aux pannes du produit et pour recevoir des notifications sur les mises à jour des produits.

L'enregistrement de votre produit vous permet également d'accéder à de nombreux conseils, astuces et didacticiels dans Resource Center® et à Adobe Studio Exchange, une communauté en ligne via laquelle les utilisateurs téléchargent et partagent des milliers d'actions, modules externes, et autre contenu à utiliser avec les produits Adobe.

**Remarque :** Votre connexion Internet doit être active pour l'enregistrement.

La boîte de dialogue Enregistrement peut s'ouvrir après l'activation et vous inviter à enregistrer votre copie du produit.

- 1 Si la boîte de dialogue Enregistrement n'est pas encore ouverte, démarrez le produit et sélectionnez Aide > Enregistrement.
- 2 Suivez les instructions données à l'écran pour effectuer l'activation.

### Voir également

« Resource Center » à la page 6

# Adobe Help Center

## A propos d'Adobe Help Center

Adobe® Help Center est une application téléchargeable gratuite qui comprend trois fonctions principales.

**Aide du produit** Comprend l'aide relative aux produits bureautiques Adobe installés sur votre système (Si aucun produit bureautique Adobe n'est installé, aucune rubrique n'est disponible.) Les rubriques d'aide sont régulièrement mises à jour et peuvent être téléchargées via les préférences d'Adobe Help Center. Pour les produits installés, l'Aide du produit fournit également des listes dynamiques des principaux problèmes signalés au support technique, ainsi que les documents de support les plus récents publiés sur Adobe.com.

**Expert Support** Fournit des informations sur les contrats de support technique Adobe Expert Support et vous permet de télécharger des informations détaillées sur les contrats que vous avez achetés. Si vous avez activé un contrat de support technique, vous pouvez également envoyer des études de cas en ligne (questions envoyées via le Web aux membres de l'équipe du support technique Adobe) à partir de la section Expert Support. Pour accéder aux liens de la section Expert Support, votre connexion Internet doit être active.

**Autres ressources** Facilite l'accès à une grande variété de ressources du site Adobe.com, parmi lesquelles des pages d'assistance, des forums utilisateurs, des conseils et didacticiels, ainsi que des formations. Vous pouvez également utiliser cette zone pour enregistrer les coordonnées de vos amis, collègues, de professionnels de l'assistance, voire des adresses de sites Web de référence pour des informations de dépannage.

## Voir également

- « Utilisation de l'aide » à la page 3
- « Pour rechercher des rubriques d'aide » à la page 4
- « Pour naviguer dans l'aide » à la page 4
- « Pour afficher les documents de support » à la page 3

## Pour rechercher des mises à jour

Adobe propose régulièrement des mises à jour de ses logiciels et des rubriques d'Adobe Help Center. Vous pouvez vous procurer ces mises à jour très facilement par le biais de l'Adobe Help Center, à condition toutefois que votre connexion Internet soit active.

- 1 Cliquez sur le bouton Préférences d'ouverture dans l'angle supérieur droit.
- 2 Dans la boîte de dialogue Préférences, cliquez sur Rechercher les mises à jour. Si des mises à jour sont disponibles, suivez les instructions à l'écran pour les télécharger et les enregistrer.



*Vous pouvez également vérifier la présence de mises à jour dans bon nombre d'applications Adobe à partir du menu Aide > Mises à jour.*

## Pour définir les préférences d'Adobe Help Center

- 1 Cliquez sur le bouton Préférences d'ouverture dans l'angle supérieur droit.
- 2 Parmi les options suivantes, définissez celles de votre choix et cliquez sur OK.

**Région** Indique votre emplacement géographique. La modification de cette option peut affecter les services auxquels vous avez accès.

**Langue** Indique la langue dans laquelle s'affiche le contenu de l'Expert Support.

**Afficher les rappels pour le renouvellement des contrats Expert Support** Permet d'afficher des messages de rappel lorsque votre contrat Expert Support arrive à expiration. Si vous ne souhaitez pas ces rappels, désélectionnez cette option.

**Activer la connexion auto. pour l'envoi d'une étude de cas en ligne** Permet d'envoyer des questions d'assistance par Internet. Cette option est disponible uniquement si vous disposez d'un contrat Expert Support actif.

**Langue de l'interface utilisateur** Indique la langue d'affichage du texte dans l'interface d'Adobe Help Center.

**Rechercher les mises à jour** Recherche les nouvelles mises à jour de logiciels et de rubriques d'aide mises à disposition par Adobe. Cette option vous permet également de spécifier des options de notification et de choisir les applications à mettre à jour.

**Administrateurs réseau** Affiche des options concernant l'administration du réseau.

## Pour afficher les documents de support

Depuis Adobe Help Center, vous pouvez obtenir des listes actualisées des principaux problèmes signalés au support technique, ainsi que les documents les plus récents qui ont été ajoutés à la base de données du support technique. A chaque fois que vous lancez Adobe Help Center, celui-ci utilise la technologie RSS (Really Simple Syndication) pour collecter les informations sur le site Web d'Adobe et mettre les listes à jour de manière dynamique.

- 1 Dans Adobe Help Center, cliquez sur Aide du produit et sélectionnez un produit dans le menu Pour.
- 2 Cliquez sur l'onglet Sommaire dans le panneau de navigation et effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur Recent Documents (Documents récents) pour afficher un résumé des documents les plus récents correspondant au produit sélectionné.
  - Cliquez sur Top Issues (Principaux problèmes) pour afficher un résumé des documents traitant des principaux problèmes relatifs au produit sélectionné.
- 3 Pour afficher un document en intégralité sur le site Web d'Adobe, cliquez sur son lien. (Une connexion Internet active est nécessaire.)

## Pour afficher d'autres ressources

La section Autres ressources d'Adobe Help Center permet d'accéder facilement à une partie du contenu et des services disponibles sur le site Web d'Adobe, notamment le support, la formation, les didacticiels et les forums.

❖ Pour afficher cette rubrique, cliquez sur Autres ressources.

## Pour ajouter des informations de contact dans la rubrique Autres ressources

- 1 Cliquez sur Autres ressources, puis sur Contacts personnels.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour ajouter un contact, cliquez sur Nouveau, entrez les informations relatives à ce contact que vous souhaitez enregistrer, puis cliquez sur OK.
  - Pour modifier un contact, sélectionnez son nom dans la liste, cliquez sur Modifier, apportez les modifications requises, puis cliquez sur OK.
  - Pour supprimer un contact, sélectionnez son nom dans la liste, puis cliquez sur Supprimer. Pour confirmer la suppression, cliquez sur Oui.

# Utilisation de l'aide

## Utilisation de l'aide

L'intégralité de la documentation relative à l'utilisation de votre produit Adobe est accessible dans l'aide, un système de navigation auquel vous accédez depuis Adobe Help Center. Les rubriques d'aide sont régulièrement mises à jour. Ainsi, vous êtes assuré de disposer en permanence des informations les plus récentes. Pour plus de détails, reportez-vous à « Pour rechercher des mises à jour » à la page 2.

**Important :** Les systèmes d'aide d'Adobe contiennent toutes les informations des guides de l'utilisateur imprimés, ainsi que des informations supplémentaires. Une version PDF de l'ensemble du contenu de l'Aide, optimisée pour l'impression, est également disponible sur le CD ou le DVD de la boîte du produit.

## Voir également

« Pour naviguer dans l'aide » à la page 4

« Pour rechercher des rubriques d'aide » à la page 4

## Pour naviguer dans l'aide

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour consulter l'aide d'un produit, sélectionnez le nom de ce produit dans le menu Pour.
- Pour développer ou réduire une section, cliquez sur le triangle bleu à gauche du nom de la section.
- Pour afficher une rubrique, cliquez sur son titre.

## Voir également

« Pour utiliser des signets » à la page 5

## Pour rechercher des rubriques d'aide

Effectuez des recherches à partir de mots ou d'expressions pour trouver rapidement les rubriques correspondantes. Vous pouvez rechercher l'aide relative à un produit ou à tous les produits Adobe installés. Si vous trouvez une rubrique que vous envisagez de consulter de nouveau ultérieurement, ajoutez-y un signet pour la retrouver rapidement.

**1** Dans Adobe Help Center, cliquez sur Aide du produit, puis sélectionnez un produit dans le menu Pour.

**2** Tapez un ou plusieurs mots dans la zone Rechercher, puis choisissez une option dans le menu Dans :

**Ce produit** Lance une recherche dans l'aide du produit sélectionné.

**Tous les produits** Lance une recherche dans l'aide de tous les produits Adobe installés.

**3** Cliquez sur Rechercher. Les rubriques correspondant aux termes recherchés s'affichent dans le panneau de navigation. Elles sont regroupées par produit et répertoriées en fonction de leur pertinence.

**4** Pour afficher une rubrique, cliquez sur son titre.

**5** Pour revenir au navigateur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton Accueil.
- Cliquez sur le bouton Précédent.
- Cliquez sur Rubrique suivante ou Rubrique précédente.

## Voir également

« Pour imprimer une rubrique de l'aide » à la page 5

« Pour utiliser des signets » à la page 5

## Conseils de recherche

La fonction de recherche d'Adobe Help Center parcourt tout le texte de l'aide à la recherche des rubriques contenant l'un ou l'autre des mots saisis dans la zone Rechercher. Pour améliorer les résultats de vos recherches dans l'aide, suivez les conseils ci-après :


- Si votre recherche porte sur une expression, telle que "effet de texte", placez cette expression entre guillemets. De cette manière, seules les rubriques contenant tous les mots de l'expression s'afficheront dans les résultats.
- Assurez-vous que les termes sur lesquels porte la recherche sont correctement orthographiés.
- Si la recherche d'un terme ne renvoie pas de résultats, essayez d'utiliser un synonyme, comme « Web » au lieu d'« Internet ».

## Pour imprimer une rubrique de l'aide

- 1 Sélectionnez la rubrique à imprimer, puis cliquez sur le bouton Imprimer.
- 2 Sélectionnez l'imprimante de votre choix, puis cliquez sur Imprimer.





## Pour modifier l'affichage

Par défaut, Adobe Help Center opte pour l'affichage plein écran. Cette option d'affichage donne accès aux rubriques Aide du produit, Expert Support et Autres ressources. Sélectionnez Affichage réduit lorsque vous souhaitez afficher uniquement la rubrique d'aide sélectionnée et garder la fenêtre d'aide au-dessus de l'espace de travail de votre produit.

❖ Cliquez sur l'icône d'affichage  pour basculer entre les modes d'affichage plein écran et réduit.

## Pour utiliser des signets

Vous pouvez placer un signet dans les rubriques particulièrement utiles afin d'y accéder facilement et de les consulter à tout moment, comme vous le feriez pour les pages d'un navigateur Internet.

- Pour afficher les signets, cliquez sur l'onglet Signets du panneau de navigation.
- Pour créer un signet, sélectionnez la rubrique correspondante, puis cliquez sur le bouton Signet . Lorsque la boîte de dialogue Nouveau signet s'affiche, saisissez un nom dans la zone de texte si vous le souhaitez, puis cliquez sur OK.
- Pour supprimer un signet, sélectionnez-le dans le panneau Signets, puis cliquez sur le bouton Supprimer le signet. Cliquez sur Oui pour confirmer la suppression.
- Pour renommer un signet, sélectionnez-le dans le panneau Signets, puis cliquez sur le bouton Renommer le signet . Dans la boîte de dialogue, tapez le nouveau nom du signet, puis cliquez sur OK.
- Pour déplacer un signet, sélectionnez-le dans le panneau Signets, puis cliquez sur le bouton Monter le signet dans la liste  ou Descendre le signet dans la liste .

# Conseils, formation et autres ressources

## Ressources d'apprentissage

Adobe vous propose un large éventail de ressources pour apprendre à utiliser les produits Adobe.

- « DVD Atelier vidéo de formation complète » à la page 5 : Vidéos de formations professionnelles réalisées par des experts.
- « Resource Center » à la page 6 : Vidéos, conseils et astuces et autres ressources d'apprentissage pour les produits Adobe.
- « Ressources supplémentaires » à la page 7 : Formations, manuels, forums utilisateurs, certification de produits, etc.
- Support : Options de support technique gratuit et payant d'Adobe.
- « Divers et autres téléchargements » à la page 7 : Autres logiciels et contenu.

## Voir également

- « A propos d'Adobe Help Center » à la page 2
- « Utilisation de l'aide » à la page 3

## DVD Atelier vidéo de formation complète

Les vidéos de formation complète, proposées par des experts dans leurs domaines, contiennent des présentations, des démonstrations des nouvelles fonctions clés, ainsi que de nombreux conseils et techniques pour utilisateurs débutants et expérimentés. Recherchez des instructions pas à pas pour accompagner vos vidéos de formation complète dans les mises à jour mensuelles de Resource Center.

En plus du DVD Atelier vidéo de formation complète compris avec le logiciel, de petites vidéos Web de formation complète sur toute une série de produits et de sujets sont également disponibles dans Resource Center. Par ailleurs, vous pouvez acheter un didacticiel de formation complète en ligne via Adobe Store.

## Voir également

« Resource Center » à la page 6

## Resource Center

Resource Center fournit une multitude de conseils, astuces, didacticiels et autres instructions en vidéo, ainsi qu'aux formats PDF et HTML, créés par des experts d'Adobe et ses partenaires d'édition. Vous pouvez effectuer une recherche sur toute la collection ou trier par produit, rubrique, date et type de contenu ; chaque mois un nouveau contenu est ajouté. Resource Center est disponible en anglais, français, allemand et japonais. Vous le trouverez sur la page d'accueil du site Web d'Adobe.

The screenshot displays the Adobe Resource Center interface. At the top, there's a navigation menu with links like 'Astuces et didacticiels', 'Adobe Studio Exchange (US)', 'Formation et support', 'Ressources d'impression', 'Typographie', 'Annuaire des ressources de Creative Suite 2', 'Événements', and 'Forums'. The main content area features a large article titled 'Création d'un texte de type « superhéro » en un tour de main' with a sub-header 'Extrait du magazine Before & After, numéro 38.' and a brief description about creating 3D superhero text in Adobe Illustrator CS. Below this, a search bar is visible with filters for 'Produit' (Photoshop), 'Sujet' (Tous), 'Type de contenu' (Didacticiel), and 'Niveau' (Tous). The search results are displayed in a table with columns for '3D' and 'Animation'. The '3D' section shows a result for 'Utilisez le module Point de fuite pour modifier les images en perspective' by Photoshop, dated 2005-05-19, categorized as 'Didacticiel' and 'Intermédiaire / Avancé'. The 'Animation' section shows a result for 'Et vos objets conservent leur forme' by InDesign/Photoshop, dated 2005-01-24, categorized as 'Didacticiel' and 'Intermédiaire / Avancé'.

Conseils et didacticiels dans Resource Center

Pour obtenir du contenu et des modules d'extension gratuits, rendez-vous dans Adobe Studio Exchange, une communauté en ligne via laquelle les utilisateurs téléchargent et partagent des milliers d'actions, modules externes, et autre contenu à utiliser avec les produits Adobe. Pour accéder à Adobe Studio Exchange, rendez-vous dans Resource Center à partir de la page d'accueil du site Web d'Adobe.

## Voir également

« DVD Atelier vidéo de formation complète » à la page 5

« Ressources supplémentaires » à la page 7



## Ressources supplémentaires

Des sources d'informations et de l'aide supplémentaires sont disponibles pour les produits Adobe.

- Rendez-vous dans la zone Formation du site Web d'Adobe pour accéder aux manuels de la presse Adobe, à des ressources vidéo en ligne présentées par des formateurs, à des programmes de certification de logiciels d'Adobe, etc.
- Rendez-vous sur les forums utilisateurs d'Adobe, dans lesquels les utilisateurs échangent des conseils, posent des questions et apprennent comment d'autres utilisateurs tirent le meilleur parti de leur logiciel. Les forums utilisateurs sont disponibles en anglais, en français, en allemand et en japonais à partir de la page de support principale de votre site Web Adobe local.
- Rendez-vous dans la zone Support de votre site Web Adobe pour obtenir des informations supplémentaires sur les options de support technique gratuit et payant. Les questions fréquentes sont répertoriées par produit sur les sites Web américain et japonais d'Adobe.
- Cliquez sur Autres Ressources dans Adobe Help Center pour accéder à de nombreuses ressources du site Web d'Adobe, créer votre propre liste de groupes d'utilisateurs et sites Web fréquemment visités et de contacts utiles.
- Pour obtenir de la documentation et des ressources pour les développeurs, visitez la zone des développeurs du site Web d'Adobe à l'adresse suivante : <http://partners.adobe.com/public/developer/main.html>. Pour obtenir de la documentation et des instructions supplémentaires, rendez-vous dans Resource Center.

## Divers et autres téléchargements

Votre produit inclut Adobe Stock Photos, un service intégré disponible dans Adobe Bridge qui vous permet d'effectuer des recherches, d'afficher, d'essayer et d'acheter des photographies libres de droit à partir des principales bibliothèques de stockage. Compte tenu de l'intégration entre Stock Photos et les produits Adobe, vous pouvez télécharger des photos directement vers vos projets.

La zone Téléchargements du site Web d'Adobe contient des mises à jour, versions d'essai et autres logiciels utiles gratuits. En outre, la section des modules externes d'Adobe Store vous offre un accès à des milliers de modules externes de développeurs tiers vous permettant d'automatiser les tâches, de personnaliser les processus, de créer des effets professionnels spécialisés et bien plus encore.

Adobe publie périodiquement des mises à jour téléchargeables des rubriques d'Adobe Help Center et du logiciel Adobe Help Center.

## Voir également

- « A propos d'Adobe Bridge » à la page 37
- « A propos d'Adobe Stock Photos » à la page 53
- « Resource Center » à la page 6
- « Ressources supplémentaires » à la page 7
- « A propos d'Adobe Help Center » à la page 2

# Nouvelles fonctionnalités

## Nouveautés

Avec la version 2.0, Adobe Premiere Pro® s'appuie sur ses qualités reconnues pour étendre sa gamme de formats et fournir une plus grande assistance à ses utilisateurs pour l'intégration de leur flux de production et leur productivité. Voici un aperçu rapide de quelques-unes des nouvelles fonctionnalités qui font d'Adobe Premiere Pro 2.0 une partie intégrante de la solution globale d'Adobe, répondant même aux productions les plus exigeantes.

**Espaces de travail efficaces et personnalisables** L'interface utilisateur d'Adobe vous offre désormais de plus grandes possibilités de personnaliser vos espaces de travail et d'en créer de nouveaux. Vous pouvez ancrer des panneaux les uns aux

autres pour former des groupes ou retirer l'un des panneaux du groupe. Lorsque vous redimensionnez un panneau, les autres panneaux peuvent se développer ou se réduire selon les besoins, afin d'utiliser au mieux votre espace de travail.

**support HD non compressé** Vous pouvez capturer, monter et extraire une vidéo non compressée haute définition et haute résolution à l'aide de VTR HD ou tout autre appareil muni d'une carte HD-SDI.

**support SD-SDI** Vous pouvez acquérir, monter et extraire une vidéo numérique à définition standard en PAL ou NTSC à l'aide d'une carte SD-SDI.

**Montage natif HDV** Vous pouvez enregistrer, acquérir en série et monter un métrage HDV en temps réel sans utiliser de modules externes HDV.

**Export Macromedia Flash** Exportez votre vidéo dans Macromedia® Flash®, un format très courant sur le Web et les appareils mobiles.

**support VTR professionnel** Vous pouvez piloter des platines vidéo en utilisant les protocoles RS-422 ou RS-232.

**Pieds + code temporel des images** Vous pouvez afficher le code temporel dans des formats de film standards tout en travaillant sur votre métrage acquis.

**Défilement du panneau Montage** Vous pouvez choisir le mode d'affichage du panneau Montage lors des prévisualisations. Réglez la préférence Défilement automatique de lecture du panneau Montage sur Défilement régulier pour voir l'échelle de temps et les pistes défiler devant un indicateur fixe montrant l'emplacement de la lecture en cours. Choisissez Défilement des pages pour voir le panneau Montage progresser en plein écran chaque fois que l'indicateur de lecture atteint le bord de celui-ci. Sinon, choisissez Sans défilement pour permettre à l'indicateur de progresser dans un panneau Montage fixe et en dehors de celui-ci.

**Rendu accéléré par GPU** Installez votre carte graphique Direct3D 9.0 pour accélérer les prévisualisations et le rendu des effets.

**Création de DVD à partir de la bande de montage** Vous pouvez créer des DVD à lecture automatique ou pilotés par menu et les graver directement à partir de la bande de montage pour des révisions client et des vérifications de disques rapides.

**Adobe Bridge** Vous pouvez accéder, organiser et manipuler des fichiers de toute application Adobe Creative Suite dans une seule interface.

**Outil de titrage intégré** Vous pouvez créer des titres au format texte ou image à partir de fichiers de travail, de modèles ou de styles définis par l'utilisateur.

**Filtre pour effets d'éclairage** Vous pouvez ajouter des projecteurs, des lumières directionnelles ou omni pour varier la présentation d'une scène.

**Intégration d'After Effects** Vous pouvez effectuer des glisser-déposer et des copier-coller pour modifier des compositions dans Adobe After Effects® et Adobe Premiere Pro. En outre, les utilisateurs d'Adobe Production Studio peuvent utiliser Dynamic Link. Avec Dynamic Link, vous n'avez pas besoin de générer le rendu d'une composition After Effects pour la visualiser et la modifier dans Adobe Premiere Pro Sequence.

**Notes d'élément** Vous pouvez envoyer à vos clients des vidéos montées sous forme de fichiers PDF et lire les commentaires relatifs au code temporel dans les marques apparaissant dans la bande de montage d'Adobe Premiere Pro.

**Prise en charge des images 4096x4096** Vous pouvez importer, monter et extraire des séquences d'images aux résolutions 2K et 4K, souvent utilisées pour travailler sur des films de cinéma en ligne.

**Montage caméra multiple** Montez facilement des métrages à partir de prises de vue de plusieurs caméras. Vous pouvez visualiser jusqu'à quatre pistes sources en même temps dans le moniteur à quatre vues, et basculer de l'une à l'autre en temps réel lors de la prévisualisation de la production dans le Moniteur du programme. Créez des séquences en basculant d'une source à l'autre en temps réel comme vous le feriez avec un mélangeur vidéo lors d'une production en direct.

**Création de sous-éléments** Découpez un élément principal en un nombre illimité de sous-éléments, possédant leurs propres points d'entrée et de sortie. Vous pouvez stocker des sous-éléments en tant qu'éléments uniques dans le panneau Projet et les utiliser indépendamment dans vos séquences. Par exemple, vous avez la possibilité d'appliquer différents effets à divers sous-éléments créés à partir du même élément principal.

**Effets sur des éléments et pistes audio** Vous pouvez appliquer une multitude d'effets à des éléments ou à des pistes audio. Adobe Premiere Pro contient désormais un jeu de modules externes VST pour l'amélioration audio.

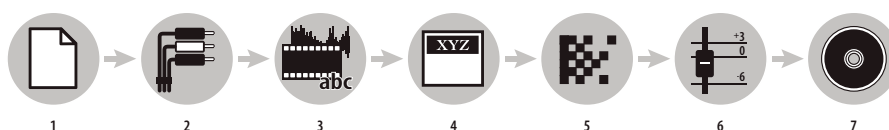
**Exportation en cinéma numérique** Vous pouvez exporter un projet en tant que fichier cinéma numérique sous Windows Media 9 Series à une résolution de 720p ou de 1080p, avec le canal son Surround 5.1 associé. Vous bénéficierez ainsi de la nouvelle technologie du cinéma numérique très appréciée lors les plus grands festivals de films.

# Chapitre 2 : Processus et espace de travail

## Principes du processus et de l'espace de travail

### Présentation du processus

Si vous utilisez Adobe Premiere Pro pour monter des vidéos pour la télédiffusion, les DVD ou le web, vous suivrez probablement un processus similaire.



*Processus Premiere Pro*

1. Lancement ou ouverture d'un projet 2. Acquisition et importation d'éléments 3. Assemblage et amélioration des séquences 4. Ajout de titres  
5. Ajout d'effets et de transitions 6. Mixage audio 7. Exportation

### Lancement ou ouverture d'un projet



Ouvrez un projet existant ou lancez-en un nouveau depuis l'écran Adobe Premiere Pro Quickstart. Lorsque vous lancez un nouveau projet, vous pouvez spécifier les normes et le format vidéo des séquences. (Voir « À propos des projets » à la page 21.)

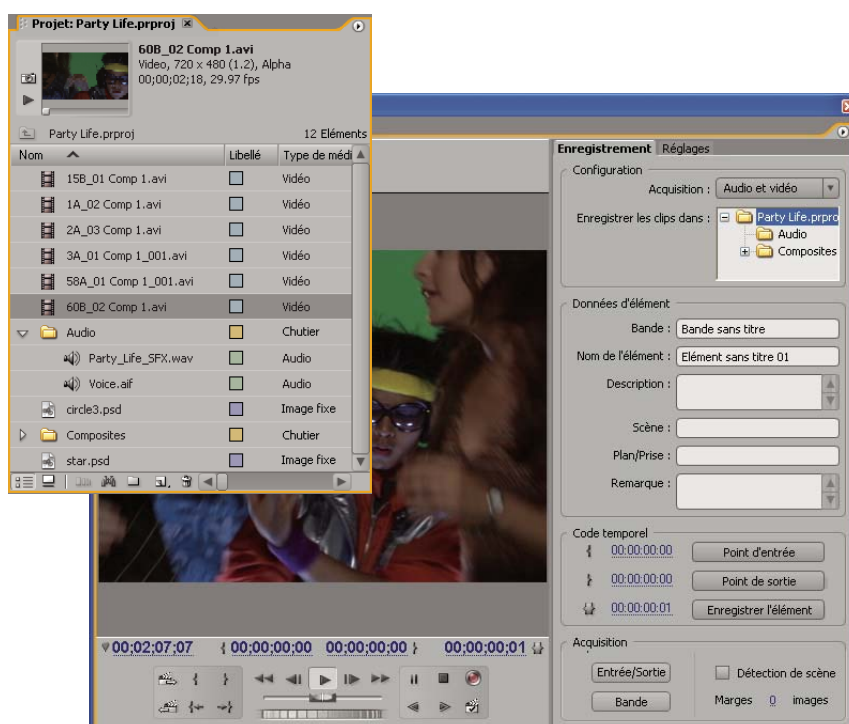


*Ecran Quickstart*

### Acquisition et importation vidéo et audio



Dans le panneau Acquisition, transférez le métrage directement d'un appareil photos DV ou une console. Avec le matériel adapté, vous pouvez numériser et acquérir d'autres formats, du VHS au HDV. Chaque fichier que vous acquérez sur votre disque dur devient automatiquement un élément dans votre projet.



Panneau Projet et panneau Acquisition

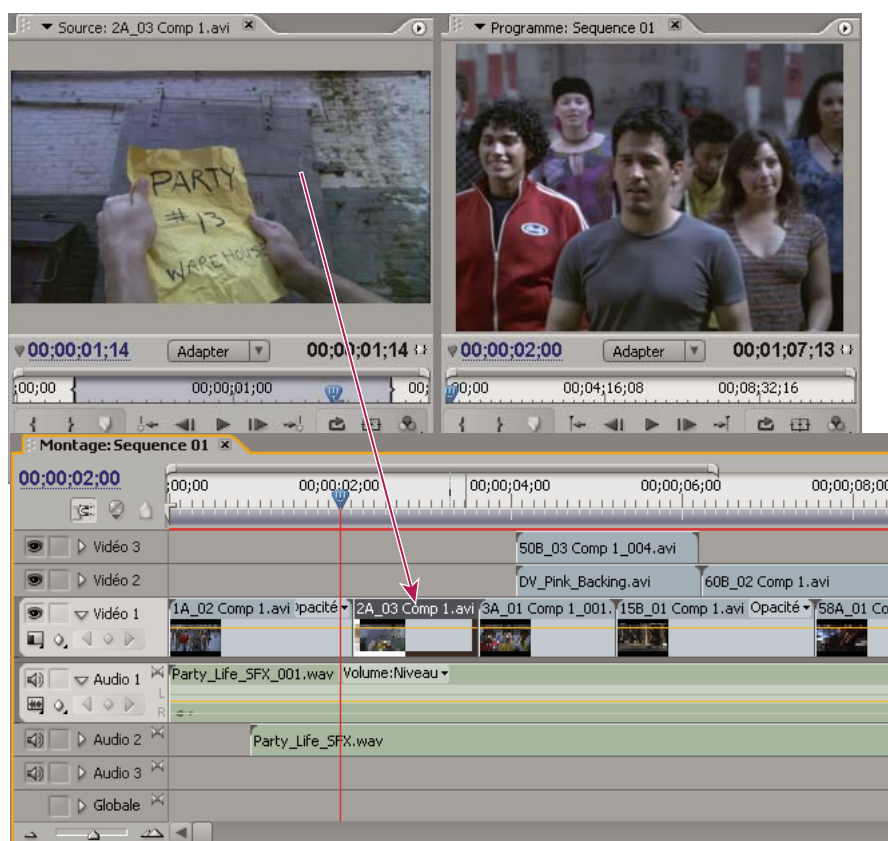
Dans le panneau Projet, vous pouvez importer une variété de médias numériques, notamment des fichiers vidéo, audio et des images fixes. Adobe Premiere Pro importe également une illustration Adobe Illustrator® ou des fichiers à calques Adobe Photoshop® et convertit les projets Adobe After Effects pour un processus intégré ininterrompu. Vous pouvez créer des médias de synthèse, tels que des mires de barres standard, des couleurs de fond et un compte à rebours. (Voir « A propos de l'acquisition, la numérisation et l'importation » à la page 62.)

Dans le panneau Projet, vous pouvez intituler, classer et associer votre métrage dans des chutiers pour conserver l'organisation d'un projet complexe. Dans le mode icône du panneau Projet, vous pouvez organiser des éléments sous forme d'un storyboard pour visualiser ou assembler rapidement une séquence.

### Assembler et améliorer une séquence



Dans le Moniteur source, vous pouvez visualiser des éléments, établir des points de montage et marquer d'autres images importantes avant d'ajouter des éléments à une séquence. Vous pouvez visualiser l'audio sous forme d'un signal détaillé et le modifier avec une précision basée sur des échantillons. (Voir « Moniteur source et Moniteur du programme » à la page 94.)



Moniteur source, Moniteur du programme et panneau Montage

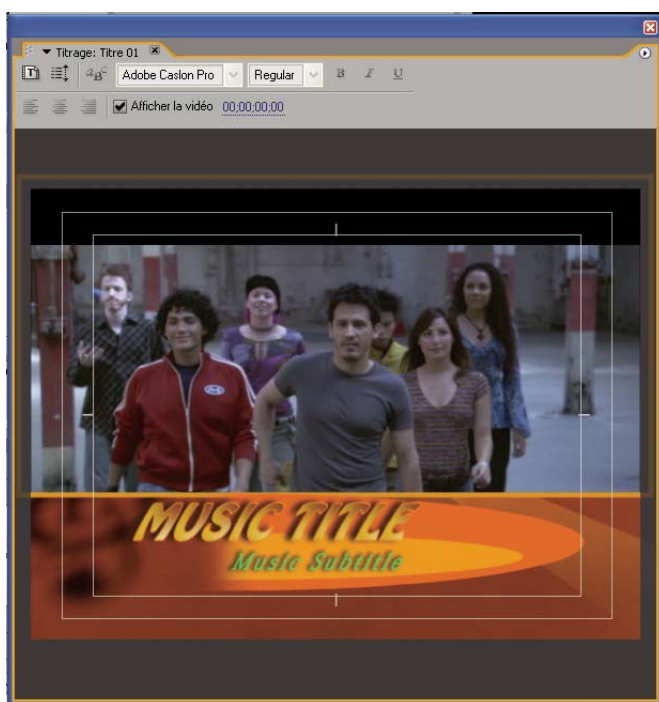
Vous ajoutez des éléments à une séquence dans le panneau Montage en faisant glisser ou en utilisant les commandes dans le Moniteur source. Vous pouvez assembler automatiquement des éléments dans une séquence qui reflète leur ordre dans le panneau Projet. Vous pouvez visualiser la séquence modifiée dans le Moniteur du programme ou regarder la vidéo en plein écran et en haute qualité sur un moniteur de télévision connecté. (Voir « A propos du panneau Montage » à la page 102 et « Ajout d'éléments à une séquence » à la page 110.)

Améliorez la séquence en manipulant des éléments dans le panneau Montage, avec des outils respectant le contexte ou des outils dans le panneau Outils. Utilisez le Moniteur de raccord spécialisé afin d'affiner les points de découpe entre les éléments. En imbriquant des séquences, en utilisant une séquence comme élément dans une autre séquence, vous pouvez créer des effets que vous ne pouvez pas obtenir autrement.

### Ajout de titres



En utilisant le titrage complet de Adobe Premiere Pro, créez des titres fixes élégants, des titres défilants verticaux ou horizontaux que vous pouvez facilement surimprimer sur vidéo. Si vous préférez, vous pouvez modifier les modèles de titres fournis de votre choix parmi un large éventail. Comme avec tous les éléments, vous pouvez modifier, faire des fondus ou ajouter des effets aux titres dans une séquence. (Voir « A propos du Module de titrage » à la page 195.)

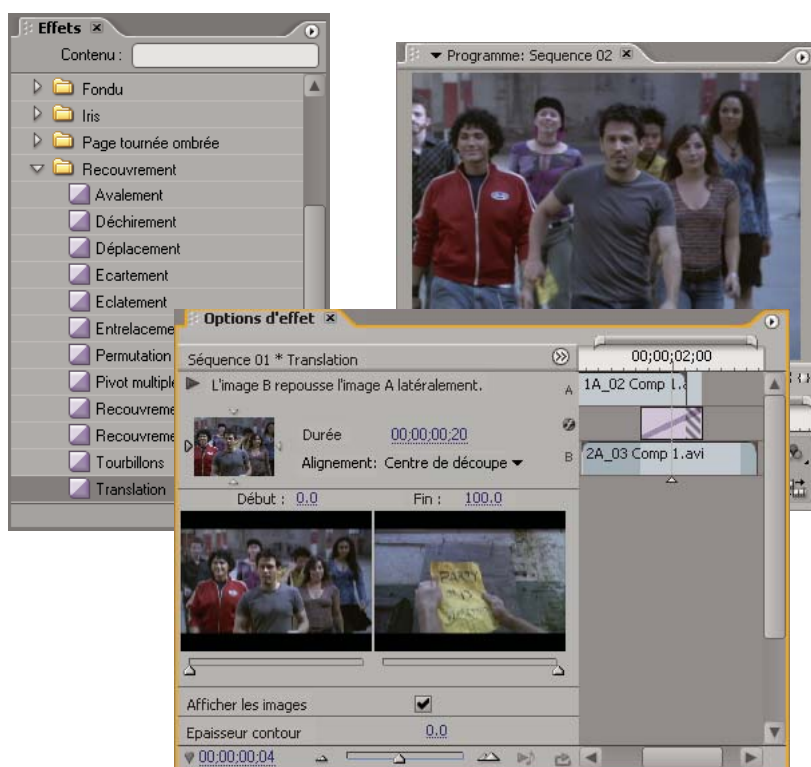


Module de titrage

### Ajout d'effets et de transitions



Le panneau Effets comprend une longue liste de transitions et d'effets que vous pouvez appliquer à des éléments dans une séquence. Vous pouvez ajuster ces effets, tout comme l'opacité et la trajectoire d'un élément, en utilisant le panneau Options d'effet. Le panneau Options d'effet vous permet d'animer les propriétés d'un élément grâce aux techniques d'images clés traditionnelles. Lorsque vous ajustez les transitions, le panneau Options d'effet affiche les commandes spécialement conçues pour cette tâche. Vous pouvez aussi visualiser et ajuster les transitions et les images clés d'un élément dans le panneau Montage. (Voir « A propos des transitions » à la page 157 et « Utilisation des effets » à la page 239.)

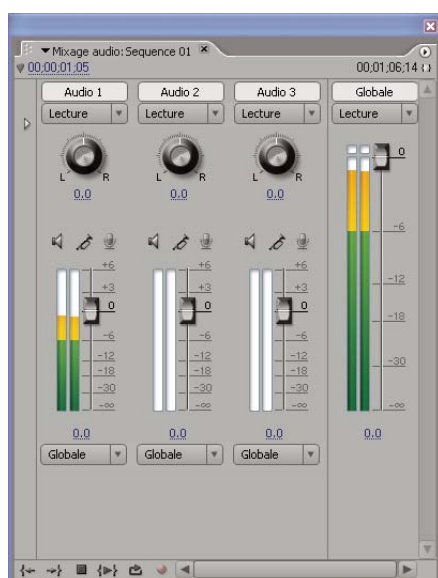


Panneaux Effets et Options d'effet

## Mixage audio



Pour les ajustements audio basés sur les pistes, le Mixage audio émule fidèlement une carte de mixage audio complète, avec des curseurs, des émissions et des effets d'intensité et de panoramique. Adobe Premiere Pro enregistre vos ajustements en temps réel, à la volée. Avec la carte son adaptée, vous pouvez enregistrer de l'audio grâce au mixage du son ou mixer de l'audio pour un son Surround 5.1. (Voir « Mixage de pistes et éléments audio » à la page 168.)



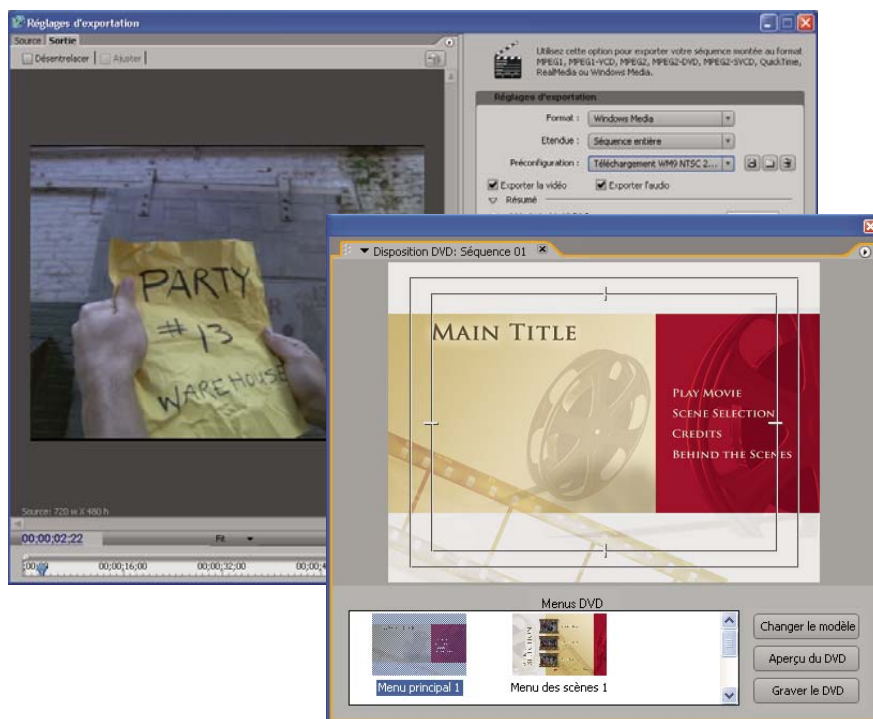
Mixage audio



## Exportation



Produisez votre séquence dans le média de votre choix : bande, DVD ou fichier de séquence. Avec le panneau Disposition DVD, vous pouvez produire un DVD complet avec des menus de navigation provenant tous de Adobe Premiere Pro. Et avec Adobe Media Encoder, même les formats avec des options étendues (MPEG1, MPEG2 et les formats pour la diffusion sur le web) sont personnalisés rapidement et facilement selon les besoins du public. (Voir « A propos de l'exportation » à la page 351.)



Boîte de dialogue Exportation et panneau Disposition DVD

## A propos de l'espace de travail d'Adobe

Les applications audio et vidéo d'Adobe offrent un espace de travail cohérent et personnalisable. Bien que chaque application possède son propre ensemble de panneaux (tels que Outils, Propriétés, Montage, etc.), la façon de déplacer et de regrouper les panneaux à l'écran de l'ordinateur est la même pour tous les produits.

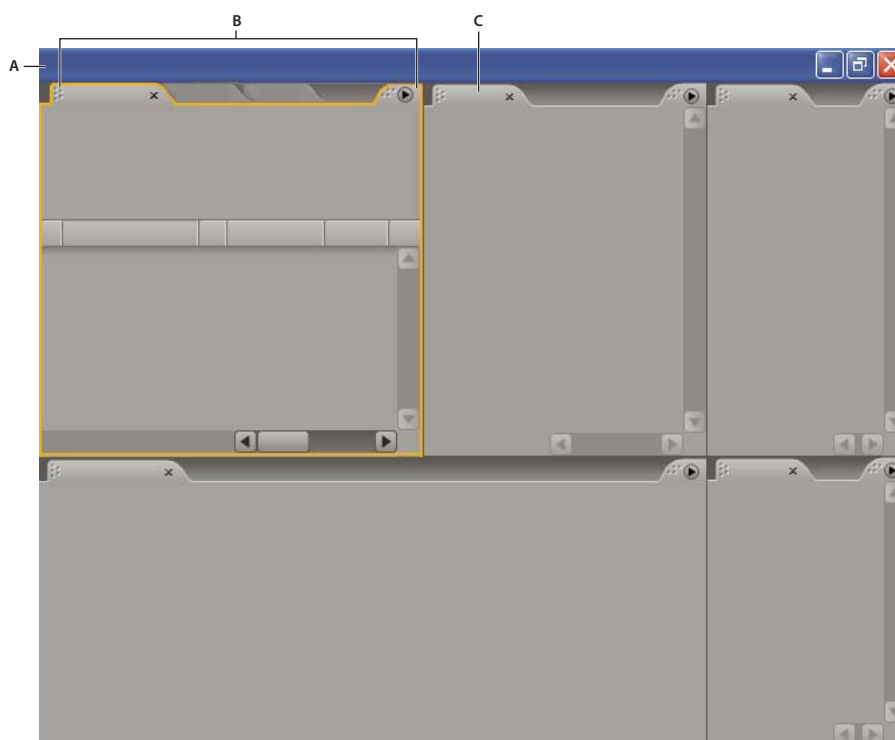
La fenêtre principale d'un programme est la *fenêtre d'application*. Les différents panneaux sont organisés dans cette fenêtre sous une disposition appelée *espace de travail*. L'espace de travail par défaut comprend des groupes de panneaux de même que des panneaux isolés.

Pour personnaliser un espace de travail, vous arrangez les panneaux, généralement en les faisant glisser, pour obtenir la disposition qui correspond le mieux à votre mode de fonctionnement. Vous pouvez créer et enregistrer plusieurs espaces de travail personnalisés pour différentes tâches. Par exemple, un pour la modification et un pour l'affichage de l'aperçu.

Vous pouvez faire glisser des panneaux vers de nouveaux emplacements, les déplacer dans un groupe ou en dehors, les placer les uns à côté des autres et sortir un panneau pour qu'il flotte dans une nouvelle fenêtre au-dessus de la fenêtre d'application. Lorsque vous réarrangez des panneaux, les autres sont automatiquement redimensionnés pour correspondre à la fenêtre.



*Vous pouvez utiliser des fenêtres flottantes pour créer un espace de travail proche de ceux des versions précédentes des applications Adobe ou pour placer des panneaux sur plusieurs écrans.*




Exemple d'espace de travail

A. Fenêtre d'application B. Fenêtres groupées C. Panneaux

## Afficher les menus

Outre le choix proposé dans les menus situés en haut de l'écran, vous pouvez choisir dans *les menus contextuels*, qui affichent des commandes spécifiques à l'outil actif ou à l'élément sélectionné. *Les menus des panneaux* affichent des commandes spécifiques au panneau actif.

- Pour afficher les menus des panneaux, cliquez sur le triangle  dans le coin supérieur gauche du panneau.
- Pour afficher les menus contextuels, cliquez avec le bouton droit de la souris.

## Fenêtre Infos

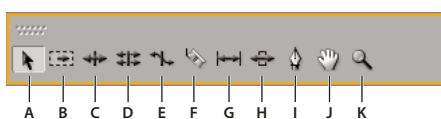
Le panneau Informations affiche des informations sur l'objet sélectionné. S'il s'agit d'un élément, elle affiche par exemple la durée, le point d'entrée et le point de sortie. Les informations affichées peuvent varier selon le type de média, la fenêtre actuelle, etc. Par exemple, le panneau Infos affiche les informations uniques dans un espace vide dans le panneau Montage, un rectangle dans le Titrage et un élément sur l'écran panneau Projet.

Dans le panneau Informations, la ligne Vidéo indique respectivement la fréquence des images, les dimensions et le rapport L/H en pixels. La ligne Audio, quant à elle, indique respectivement l'échantillonnage, le nombre de bits/pixel et les couches.

## Utiliser les outils

Le panneau Outils contient des outils pour le montage de séquences dans le panneau Montage. Lorsque vous sélectionnez un outil, le pointeur change généralement de forme selon votre sélection. Par exemple, lorsque vous sélectionnez l'outil Cutter et que vous positionnez le pointeur sur un élément dans le panneau Montage, l'icône se transforme en cutter. Cependant, l'icône de l'outil Sélection peut changer pour illustrer la tâche en cours d'exécution. Dans certains cas, appuyer sur une touche de modification (comme Maj) pendant que vous utilisez un outil peut changer sa fonction et donc son icône. Sélectionnez les outils dans le panneau Outils ou utilisez un raccourci clavier. Vous pouvez redimensionner le panneau Outils et l'orienter verticalement ou horizontalement.

**Remarque :** L'outil Sélection est l'outil par défaut. Il est utilisé pour tout ce qui n'est pas une fonction spécialisée. Si le programme ne répond pas comme prévu, assurez-vous que l'outil Sélection est sélectionné.



Boîte à outils

A. Outil Sélection B. Outil Sélection de piste C. Outil Propagation D. Outil Modification compensée E. Outil Allongement compensé F. Outil Cutter G. Outil Déplacer dessous H. Outil Déplacer dessus I. Outil Plume J. Outil Main K. Outil Zoom

## Voir également

« Panneau Historique » à la page 35

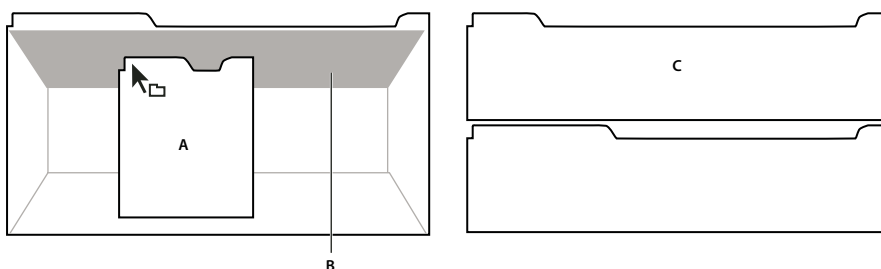
# Personnalisation de l'espace de travail

## Zones de largage

Les *zones de largage* sont des zones où vous pouvez déposer ou déplacer des panneaux. Lorsque vous faites glisser un panneau, les zones de largage sont mises en surbrillance. La zone de largage détermine où et comment le panneau est inséré dans l'espace de travail. Si vous faites glisser un panneau vers une zone de largage, cela entraîne l'un des deux fonctionnements suivants : l'ancrage ou le regroupement.

### Ancrage

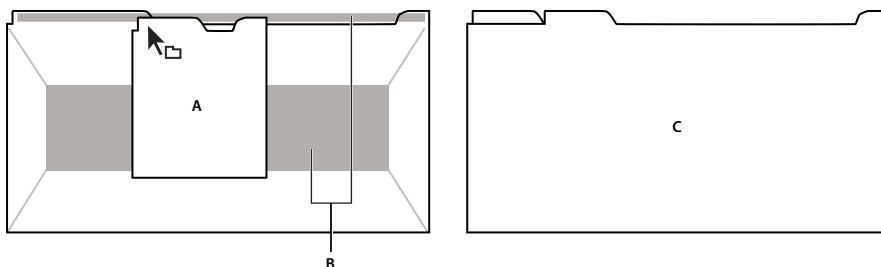
Les zones de largage le long des bords d'un panneau, d'un groupe ou d'une fenêtre constituent des zones d'ancrage. Si vous ancrez un panneau, il devient adjacent au groupe existant et tous les groupes sont redimensionnés pour recevoir le nouveau panneau.



Déplacement d'un panneau (A) vers une zone d'ancrage (B) pour l'ancrer (C)

### Regroupement

La zone de largage située au milieu d'un panneau ou d'un groupe ainsi que la zone le long de la zone d'onglet d'un panneau constituent des zones de regroupement. Si vous regroupez un panneau, vous l'ajoutez à un groupe existant et il est placé en tête de l'ordre d'empilage. Le regroupement d'un panneau ne redimensionne pas les autres groupes.

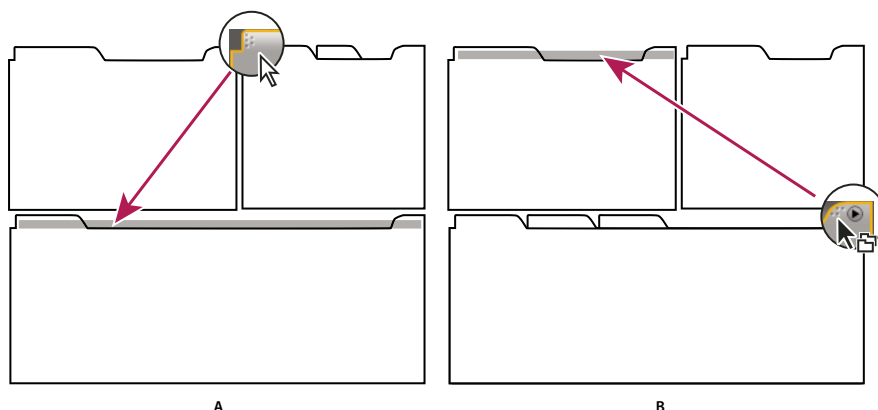


Déplacement d'un panneau (A) vers une zone de regroupement (B) pour le regrouper avec les panneaux existants (C)

## Pour ancrer ou regrouper des panneaux

Pour ancrer et regrouper des panneaux, vous les faites glisser vers des zones de largage. Lorsque vous faites glisser un panneau sur une zone de largage, la zone est mise en surbrillance de telle sorte que vous disposez d'une référence visuelle pour déposer le panneau.

Faites glisser la zone d'accrochage dans le coin supérieur gauche de l'onglet d'un panneau pour déplacer un panneau individuel. Pour déplacer l'ensemble d'un groupe, faites glisser la pince de groupe, dans le coin supérieur droit.



Déplacement de la pince de panneau (A) pour déplacer un panneau ; déplacement de la pince de groupe (B) pour déplacer un groupe entier

- 1 Sélectionnez le panneau que vous souhaitez ancrer ou regrouper en cliquant sur son onglet. Si le panneau n'est pas visible, sélectionnez-le dans le menu Fenêtre pour l'ouvrir.
- 2 Faites glisser le panneau au moyen de son onglet vers la zone de largage voulue. L'application ancre ou regroupe le panneau selon le type de zone de largage.

## Voir également

« Zones de largage » à la page 17

## Pour ouvrir un panneau dans une fenêtre flottante


Vous pouvez ouvrir un panneau dans une fenêtre flottante. Vous pouvez ajouter des panneaux dans la fenêtre flottante ou la modifier comme vous le faites dans la fenêtre d'application. Vous pouvez utiliser des fenêtres flottantes pour créer un espace de travail comme ceux des versions précédentes des applications Adobe ou utiliser un moniteur secondaire.

❖ Sélectionnez le panneau que vous voulez ouvrir (s'il n'est pas visible, choisissez-le dans le menu Fenêtre), puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et faites glisser le panneau ou le groupe depuis son emplacement actuel. Lorsque vous relâchez la souris, le panneau ou le groupe apparaît dans une nouvelle fenêtre flottante.
- Faites glisser le panneau ou le groupe hors de la fenêtre d'application. (Si la fenêtre d'application est optimisée faites glisser le panneau dans la barre des tâches Windows.)


## Pour fermer un panneau ou une fenêtre

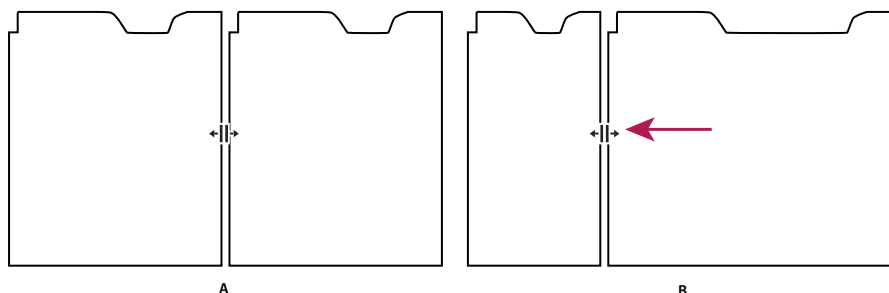
Lorsque vous fermez un groupe de panneaux dans la fenêtre d'application, les autres groupes sont redimensionnés afin d'utiliser le nouvel espace disponible. Lorsque vous fermez une fenêtre flottante, les panneaux qu'elle comprend se ferment également.

- ❖ Cliquez sur le bouton Fermer  dans le panneau ou la fenêtre que vous souhaitez fermer.

## Redimensionner des groupes de panneaux

Les intercalaires entre les groupes de panneaux ont des poignées de redimensionnement. Vous redimensionnez un groupe dans une direction à la fois, verticalement ou horizontalement. Lorsque vous faites glisser un intercalaire entre des groupes de panneaux, tous les groupes qui partagent l'intercalaire sont redimensionnés. Par exemple, votre espace de travail contient trois groupes de panneaux empilés verticalement. Si vous faites glisser l'intercalaire entre le bas de deux panneaux, ils sont redimensionnés, mais les groupes les plus haut ne sont pas modifiés.

- 1 Positionnez le pointeur sur l'intercalaire entre les groupes de panneaux que vous voulez redimensionner. Le pointeur change de forme .
- 2 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser pour redimensionner les groupes de panneaux.



Faites glisser l'intercalaire entre les groupes de panneaux pour les redimensionner.  
A. Groupe original avec intercalaire sélectionné B. Groupes redimensionnés


## Utilisation de plusieurs écrans

Vous pouvez utiliser plusieurs moniteurs pour augmenter l'espace d'écran disponible. Lorsque vous utilisez plusieurs écrans, la fenêtre d'application apparaît à l'écran principal et vous placez une fenêtre flottante dans le second écran. Les configurations des écrans sont stockées dans l'espace de travail.

## Pour éclaircir ou assombrir l'interface utilisateur

Adobe Premiere Pro vous permet d'éclaircir ou d'assombrir l'interface utilisateur graphique des applications (GUI). Par exemple, vous pouvez diminuer la luminosité lorsque vous travaillez dans un studio de postproduction sombre ou lorsque vous apportez des corrections aux couleurs. Modifier la préférence de luminosité affecte les panneaux, les fenêtres et les boîtes de dialogue mais n'affecte pas les barres de défilement, les barres de titre et les menus qui ne sont pas à l'intérieur des panneaux. La préférence de luminosité n'agit pas non plus sur l'arrière-plan de l'application sous Windows.

- 1 Sélectionnez Edition > Préférences > Interface utilisateur.
- 2 Faites glisser le curseur Luminosité de l'interface utilisateur vers la gauche ou la droite. Cliquez sur Luminosité par défaut pour restaurer le niveau de luminosité par défaut.
- 3 Pour que l'interface corresponde à la couleur d'arrière-plan spécifiée par les réglages de l'aspect actuel du système d'exploitation Windows, sélectionnez Utiliser la couleur d'arrière-plan Windows.

 Pour modifier les réglages de l'aspect du système d'exploitation Windows, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bureau Windows et choisissez Propriétés, puis personnalisez les options situées sous l'onglet Apparence de la boîte de dialogue Propriétés de Affichage. Pensez à utiliser l'option Style Windows Classique pour réduire la taille de police des barres de titre (voir l'aide en ligne de Windows).

## Utiliser le panneau Événements

Événements dans Adobe Premiere Pro répertorie les avertissements, les messages d'erreur et autres informations que vous pouvez utiliser pour identifier et dépanner les problèmes, notamment ceux associés à des modules externes et autres composants venant de développeurs tiers. Une icône d'alerte ⚠️, ❌, ⓘ dans la barre d'état vous informe d'une erreur. Double-cliquer sur l'icône ouvre le panneau Événements et effacer l'élément associé du panneau Événements retire l'icône de la barre d'état.

**1** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Double-cliquez sur l'icône d'alerte dans la barre d'état.
- Sélectionnez Fenêtre > Événements.

**2** Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour plus de détails sur un élément de la liste, sélectionnez-le et cliquez sur Détails.
- Pour effacer la liste d'événements, cliquez sur Tout effacer.

## Espaces de travail prédéfinis

### Pour utiliser un espace de travail Adobe

Chaque application vidéo et audio Adobe comprend plusieurs espaces de travail pour différentes tâches. Par exemple, Adobe Encore® DVD présente des espaces de travail pour l'édition dans le montage et pour la conception de diaporamas, de menus et la navigation. Vous pouvez choisir un espace de travail à tout moment. Lorsque vous sélectionnez l'un de ces espaces de travail, l'espace de travail en cours est refait en conséquence.

❖ Alors que le projet sur lequel vous souhaitez travailler est ouvert, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail et sélectionnez l'espace de travail souhaité.

### Créer ou modifier un espace de travail

Lorsque vous modifiez un espace de travail, l'application suit les changements, en enregistrant toutes les modifications avec le projet. À la prochaine ouverture du projet, la version la plus récente de l'espace de travail est utilisée. Vous pouvez aussi choisir de restaurer la disposition originale de l'espace de travail.

Vous pouvez enregistrer tous les espaces de travail, à tout moment, comme espace de travail personnalisé. Une fois enregistrés, les espaces nouveaux et modifiés apparaissent dans le menu Espace de travail sur l'ordinateur local. Si le projet avec un espace de travail personnalisé est ouvert sur un système autre que celui sur lequel il a été créé, l'application recherche un espace de travail avec un nom correspondant. Si l'application trouve une correspondance (et la configuration du moniteur correspond), cet espace de travail est utilisé ; si aucune correspondance n'est trouvée (ou la configuration du moniteur ne correspond pas), le projet est ouvert avec l'espace de travail actuel.

❖ Organisez les images et les panneaux comme vous le souhaitez, puis choisissez Fenêtre > Espace de travail > Enregistrer l'espace de travail, et saisissez un nom pour l'espace de travail. Cliquez sur Enregistrer.

### Pour supprimer un espace de travail

**1** Sélectionnez Fenêtre > Espace de travail > Supprimer l'espace de travail.

**2** Sélectionnez l'espace de travail à supprimer et cliquez ensuite sur Supprimer.

# Chapitre 3 : Projets

## Concepts de base des projets

### À propos des projets

Un *projet* est un fichier Adobe Premiere Pro unique qui contient des séquences et des références aux éléments (éléments, images fixes et fichiers audio) associés aux séquences. Il permet également de stocker des informations sur les séquences et les éléments, telles que les réglages pour l'acquisition, les transitions et le mixage audio. De plus, le fichier de projet contient les données relatives aux décisions de montage, telles que les points d'entrée et de sortie des éléments ajustés et les paramètres des effets spéciaux. Au début de chaque projet, Adobe Premiere Pro crée un dossier sur votre disque dur. Par défaut, il stocke dans ce dossier les fichiers capturés, les fichiers audio, les fichiers de prévisualisation, ainsi que le projet lui-même.

Chaque projet comporte un panneau Projet. Cette fenêtre est la zone de stockage de tous les fichiers utilisés dans le projet.

### Pour créer un projet

Dans la plupart des cas, vous pouvez démarrer un projet en utilisant une des préconfigurations fournies dans la boîte de dialogue Nouveau projet. Les préconfigurations disponibles dans Adobe Premiere Pro comprennent des types de projets courants. Préservez la qualité du montage en utilisant une préconfiguration qui reflète les spécifications de vos éléments originaux. Par exemple, si votre projet utilise le métrage pour la plus grande partie au format DV, utilisez une préconfiguration DV. Si vous devez définir des paramètres de qualité inférieure pour la sortie (telle qu'un contenu vidéo sur le Web), ne modifiez pas les réglages de votre projet, mais veillez plutôt à changer ultérieurement les réglages d'exportation.

Si votre ordinateur est équipé d'une carte d'acquisition compatible avec Adobe Premiere Pro, ses propres préconfigurations optimisées peuvent apparaître dans la liste des préconfigurations disponibles.

Lorsque vous créez un fichier de projet, les réglages du projet doivent être appropriés. Une fois le projet créé, certains réglages sont verrouillés, tels que la base de temps. Ce verrouillage permet d'éviter des incohérences indésirables suite à une modification ultérieure des réglages du projet.

**1** Choisissez Nouveau projet sur l'écran de bienvenue qui apparaît lorsque Adobe Premiere Pro démarre ou, après l'ouverture de l'application, choisissez Fichier > Nouveau > Projet.

**2** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour appliquer une préconfiguration, sélectionnez-la dans la liste Préconfigurations disponibles.
- Pour personnaliser les réglages, choisissez la préconfiguration conforme à votre environnement de montage, cliquez sur Réglages personnalisés, puis définissez les réglages du projet. Dans le champ Emplacement, spécifiez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le projet sur le disque.

**3** Saisissez le nom du projet, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** Lorsque cela est possible, spécifiez un emplacement et un nom que vous ne devrez pas modifier ultérieurement. Par défaut, Adobe Premiere Pro enregistre le rendu des prévisualisations, les fichiers audio uniformisés et les acquisitions audio et vidéo dans le dossier où vous stockez le projet. Le déplacement ultérieur d'un projet peut nécessiter celui des fichiers associés.

### Réglages du projet

Les réglages du projet définissent les paramètres généraux d'un projet donné. Ils contrôlent des paramètres tels que la façon dont Adobe Premiere Pro utilise votre appareil source et vos fichiers vidéo et audio, la façon dont il restitue vos prévisualisations, etc. Tous les réglages d'un projet s'appliquent à l'ensemble du projet et, pour la plupart, ne peuvent pas être modifiés une fois le projet créé.

Les *préconfigurations* sont des groupes de réglages de projet. Adobe Premiere Pro contient plusieurs groupes de préconfigurations installées : Adobe SD-SDI, Adobe HD-SDI, Adobe HDV, DV-NTSC, DV-PAL et DC-24P. Ces préconfigurations contiennent des réglages de projet adaptés aux types de projet les plus courants. Lorsque vous créez un nouveau projet, vous pouvez sélectionner l'une des préconfigurations standard ou personnaliser un groupe de réglages de projet et enregistrer le groupe personnalisé comme préconfiguration personnalisée.

Lorsque vous commencez un nouveau projet, une boîte de dialogue contenant plusieurs préconfigurations dont les paramètres sont définis sur des valeurs par défaut s'affiche. Vous pouvez sélectionner l'une de ces préconfigurations. Vous pouvez également créer une préconfiguration personnalisée adaptée aux besoins de votre projet. Si vous voulez contrôler la plupart des paramètres d'un projet, vous devez alors créer un nouveau projet et personnaliser ses préconfigurations.

Vous pouvez consulter les réglages d'un projet sur lequel vous avez commencé à travailler, mais seuls certains de ces réglages peuvent être modifiés. Choisissez Projet > Réglages du projet pour voir quels paramètres peuvent être changés.

Les réglages du projet sont regroupés dans les catégories suivantes :

**Réglages généraux** Définissent les caractéristiques fondamentales du projet, notamment le mode de traitement vidéo (Mode de montage), de minutage (Format d'affichage) et de lecture vidéo (Base de temps).

**Réglages d'acquisition** Définissent la méthode employée pour transférer l'audio et la vidéo directement depuis une console ou une caméra. (Aucune des autres options de réglages de projet n'a de conséquences sur l'acquisition.) Le contenu de cette fenêtre dépend du mode de montage. Si vous capturez un métrage DV, il est inutile de modifier les réglages d'acquisition. Lorsque le format d'acquisition DV/IEEE 1394 est sélectionné, les options sont automatiquement définies sur la norme IEEE 1394, et aucune option n'est par conséquent disponible. Des formats d'acquisition et options supplémentaires peuvent s'afficher si vous avez installé un autre logiciel, tel qu'un logiciel accompagnant une carte d'acquisition certifiée compatible avec Adobe Premiere Pro.

**Rendu vidéo** Définit la taille et la qualité des images, les paramètres de compression et les rapports L/H appliqués lors de la lecture dans la fenêtre Montage (dans laquelle vous montez les programmes vidéo).

**Séquence par défaut** Définit le nombre de pistes vidéo et le nombre et le type des pistes audio pour les nouvelles séquences que vous créez.

***Remarque :** Si vous devez modifier des réglages du projet qui ne sont pas disponibles, vous pouvez créer un nouveau projet avec les réglages de votre choix et importer le projet en cours dans celui-ci. Toutefois, si vous importez le projet en cours dans un projet présentant une fréquence d'image ou une fréquence d'échantillonnage audio différente, vérifiez soigneusement les montages vidéo et audio. Bien que les positionnements de montage effectués avec les anciens réglages soient préservés, ils ne sont peut-être pas synchronisés avec précision avec les nouveaux réglages. En revanche, les montages ou modifications effectués après une importation sont synchronisés avec les nouveaux réglages.*

## Pour personnaliser les réglages du projet

Pour personnaliser la plupart des réglages d'un projet, vous devez créer un nouveau projet, sélectionner une préconfiguration existante et personnaliser les réglages de la préconfiguration.

- 1 Cliquez sur Nouveau projet ou choisissez Fichier > Nouveau > Projet.
- 2 Dans la fenêtre Charger la préconfiguration, sélectionnez la préconfiguration la plus adaptée à votre métrage vidéo ou aux besoins de votre carte d'acquisition.
- 3 Dans la fenêtre Réglages personnalisés, définissez les réglages Général, Acquisition, Rendu vidéo et Séquence par défaut en fonction des besoins de votre projet.
- 4 Pour enregistrer vos réglages personnalisés en tant que préconfiguration que vous pourrez utiliser pour vos projets ultérieurs, cliquez sur Enregistrer la préconfiguration. Une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez entrer un nom et une description pour la préconfiguration personnalisée s'affiche. Cette boîte de dialogue vous permet également de spécifier si les réglages de pilotage de matériel doivent être enregistrés dans la préconfiguration.
- 5 Précisez où le projet est enregistré sur le disque, donnez-lui un nom puis cliquez sur OK.



## Paramètres généraux

Définissez les réglages généraux conformément aux spécifications des fichiers sources les plus significatifs du projet (si, par exemple, la séquence est au format DV, utilisez le mode de montage Lecture DV). La modification arbitraire de ces réglages peut entraîner une perte de qualité.

**Mode de montage** Détermine le procédé vidéo utilisé pour lire les séquences, les bases de temps disponibles, les modes de compression qui apparaissent dans la fenêtre Réglages vidéo, ainsi que les formats d'affichage disponibles. Choisissez le mode de montage qui correspond le mieux aux spécifications de votre métrage source et/ou à votre carte d'acquisition. Ce mode ne détermine pas le format de votre séquence finale. Les réglages de sortie sont spécifiés au moment de l'exportation.

**Base de temps** Détermine les divisions temporelles utilisées pour calculer la position de chaque point de montage. En règle générale, choisissez 24 pour le montage cinématographique, 25 pour le montage vidéo PAL (standard européen) et SECAM, 29,97 pour le montage vidéo NTSC (standard nord-américain) et 30 pour tous les autres types. Ne confondez pas la base de temps avec le *nombre d'images par seconde* de la vidéo lue ou exportée depuis les séquences, même si ces deux valeurs s'expriment souvent dans la même unité. Les options répertoriées pour la base de temps varient en fonction du mode de montage que vous sélectionnez.

**Réglages de lecture** Affiche les options de lecture pour la plupart des modes de montage. Cliquez dessus pour afficher une boîte de dialogue contenant les options Lecture en temps réel, Exportation, Méthode de conversion 24P et Mode d'affichage du bureau. Vous pouvez également spécifier si la sortie vidéo doit être désactivée lorsque Adobe Premiere Pro est en arrière-plan et si la correction du rapport largeur/hauteur doit être appliquée sur le matériel externe.

**Taille d'image** Spécifie les dimensions, en pixels, des images pour la lecture des séquences. Dans la plupart des cas, la taille d'image définie pour le projet doit correspondre à la taille d'image de vos fichiers sources. Ne modifiez pas la taille d'image pour compenser une vitesse de lecture lente. Réglez plutôt la résolution de lecture en choisissant un réglage de qualité dans le menu de la fenêtre Projet ou la taille d'image de la sortie finale en modifiant les réglages d'exportation.

**Rapport L/H en pixels** Fixe le rapport largeur/hauteur des pixels. Pour la vidéo analogique, les images numérisées ou de synthèse, choisissez Pixels carrés. Dans les autres cas, sélectionnez le format utilisé par votre source. Si le rapport L/H en pixels diffère de celui de la vidéo, une distorsion risque d'apparaître lors de la lecture et du rendu.

**Trames** Spécifie la trame dominante ou quelle trame parmi les trames entrelacées de chaque image est dessinée en premier. Si vous travaillez sur une vidéo balayée progressivement, sélectionnez Aucune trame (Recherche progressive). Notez que de nombreuses cartes d'acquisition capturent des trames sans tenir compte du fait que vous filmiez une séquence balayée progressivement.

**Format d'affichage (vidéo)** Adobe Premiere Pro peut afficher un grand nombre de formats de code temporel. Il se peut que vous souhaitiez voir le code temporel du projet au format film, par exemple, si vous modifiez le métrage acquis d'un film ; ou sous forme de numéros d'images simples si vos éléments ont été importés depuis un programme d'animation. Le fait de sélectionner un autre format d'affichage n'a aucune incidence sur la fréquence d'images des éléments ou séquences, cela modifie uniquement la façon dont leurs codes temporels sont affichés. Ces options correspondent aux normes utilisées en montage vidéo et en cinéma. Dans le cas d'un code temporel avec des images (ou des pieds et des images), vous pouvez également modifier le numéro de la première image pour des raisons de compatibilité avec la méthode de comptage utilisée par un autre système de montage dont vous vous servez.

Les options disponibles dans le champ Format d'affichage varient en fonction du mode de montage sélectionné. Vous pouvez choisir depuis les options de format d'affichage suivantes, selon le mode de montage sélectionné :

- **Code temporel compensé 30 i/s** Indique le temps en heures, minutes, secondes et images, en séparant les unités avec des points-virgules. Le code temporel compensé est de 30 images par seconde, mais ignore certains chiffres par conception : Pour s'adapter à la fréquence d'images réelle NTSC de 29,97 i/s, le code temporel compensé ignore ou *supprime* deux numéros d'images (pas les images ou la vidéo réelle) chaque minute sauf toutes les dix minutes. Utilisation pour sortie vers une vidéocassette NTSC.



Code temporel compensé de 30 i/s comme indiqué par des points-virgules

- **Code temporel non compensé 30 i/s** Indique le temps en heures, minutes, secondes et images, en séparant les unités avec des points. Il est de 30 images par seconde et n'ignore pas les numéros d'images. Utilisation pour sortie vers des écrans d'ordinateurs par le biais du Web ou d'un CD-ROM.

00:00:09:29

Code temporel d'image non compensée à 30 i/s (avec virgules)

- **Code temporel de 24 i/s** Indique le temps en heures, minutes, secondes et images, en séparant les unités avec des points. Utilisation pour métrage 24P et pour produire des formats 24 i/s pour la distribution de film et de DVD.

00:00:00:23

Code temporel de 24 i/s indiquant « 23 » comme nombre d'images maximum avant la seconde suivante

- **Code temporel de 25 i/s** Indique le temps en heures, minutes, secondes et images, en séparant les unités avec des points. Utilisation pour sortie vers une vidéocassette PAL.

00:00:00:24

Code temporel de 25 i/s indiquant « 24 » comme nombre d'images maximum avant la seconde suivante

- **Pieds + images 16mm** Indique le temps en pieds et images, avec une fréquence d'images de film 16mm : 40 images par pied. Utilisation pour la production de film 16 mm.

7+39

Code temporel pieds + images de 16 mm indiquant « 39 » comme nombre d'images maximum avant le pied suivant

- **Pieds + images 35mm** Indique le temps en pieds et images, avec une fréquence d'images de film 35mm : 16 images par pied. Utilisation pour la production de film 35mm.

7+15

Code temporel pieds + images de 35mm indiquant « 15 » comme nombre d'images maximum avant le pied suivant

- **Images** Indique le temps uniquement dans un décompte d'images en cours. N'attribue pas de mesures de durée temporelle ou spatiale. Utilisation pour produire des images fixes séquentielles telles que celles générées pour un éditeur d'animation ou de film DPX.

299

Le code temporel des images numérote simplement chaque image dans un ordre séquentiel.

**Remarque :** Lorsque vous travaillez avec des éléments vidéo NTSC, vous devriez normalement utiliser un code temporel compensé de 30 i/s. Ce format est conforme à la base du code temporel inhérente au métrage vidéo NTSC et affiche sa durée correctement.

**Zone admissible du titre** Définit la partie du bord de l'image qui doit être marquée comme zone admissible pour les titres afin que ces derniers ne soient pas coupés sur des téléviseurs qui effectuent un léger zoom avant sur l'image afin de l'agrandir. La zone admissible du titre est délimitée par un rectangle comportant des traits lorsque vous cliquez sur le bouton Marges admissibles dans la fenêtre Moniteur source ou Moniteur du programme. Les titres nécessitent généralement une zone admissible plus large que les actions.

**Zone admissible de l'action** Définit la partie du bord de l'image qui doit être marquée comme zone admissible pour l'action afin que cette dernière ne soit pas coupée par des téléviseurs qui effectuent un léger zoom avant sur l'image afin de l'agrandir. La zone admissible de l'action est délimitée par un rectangle lorsque vous cliquez sur le bouton Marges admissibles dans la fenêtre Moniteur source ou Moniteur du programme.

**Echantillonnage** Une fréquence élevée assure une meilleure qualité de la lecture audio dans les séquences, mais requiert davantage d'espace disque et ralentit le traitement. Le *rééchantillonnage* (définition d'une fréquence différente de celle de la ressource audio d'origine), allonge la durée de traitement et altère la qualité. Essayez d'enregistrer du son à une fréquence d'échantillonnage de haute qualité et de le capturer à la fréquence définie pour son enregistrement.

**Format d'affichage** Indique si l'affichage du temps audio est mesuré en échantillons audio ou en millisecondes. L'option Format d'affichage ne s'applique que lorsque l'option Unités audio est sélectionnée dans le menu de la fenêtre Moniteur source ou Moniteur du programme. (Par défaut, le temps est affiché en images, mais il peut être affiché en unités audio pour obtenir une précision à l'échantillon près lors du montage audio.)

**Remarque :** La vidéo et l'audio DV utilisent des réglages normalisés définis automatiquement lorsque vous sélectionnez le mode de montage Lecture DV. Lorsque vous utilisez ce mode de montage, évitez de modifier les réglages de base de temps, de taille d'image, de rapport L/H en pixels, de trames et d'échantillonnage.

## Voir également

« Prévisualisation sur un moniteur à l'aide d'une carte vidéo » à la page 132

## Réglages du rendu vidéo

Les réglages du rendu vidéo déterminent la façon dont Adobe Premiere Pro produit la vidéo lorsque vous sélectionnez Séquence > Rendu de la zone de travail.

**Résolution maximale** Optimise la résolution de la couleur, jusqu'à 32 bits, à inclure dans la vidéo lue en séquences. Si le mode de compression choisi n'autorise qu'une seule résolution, ce réglage est désactivé. Si vous destinez le programme vidéo en cours de préparation à une lecture en mode couleur 8 bits, en utilisant notamment le mode de montage Bureau pour le Web ou à un logiciel de présentation, vous pouvez définir une palette 8 bits (256 couleurs).

**Prévisualisations** Les options Format de fichier, Compression et Echantillonnage déterminent la façon dont Adobe Premiere Pro lit les prévisualisations. Sélectionnez une combinaison permettant d'obtenir des prévisualisations de haute qualité avec un temps de rendu et une taille de fichier raisonnables. Pour certains modes de montage, ces réglages ne peuvent pas être modifiés.

**Remarque :** Si vous insérez un élément dans le programme vidéo sans appliquer d'effet ni modifier les caractéristiques visuelles ou temporelles, Adobe Premiere Pro utilise le codec d'origine de l'élément pour la lecture. Si vous apportez des modifications qui nécessitent un nouveau calcul de chaque image, Adobe Premiere Pro utilise le codec spécifié à cet endroit.

**Optimiser les images fixes** Utilise les images fixes de façon efficace dans les séquences. Si, par exemple, une image fixe dure 2 secondes dans un projet dont la fréquence image est réglée sur 30 images seconde, Premiere Pro crée une seule image de 2 secondes, plutôt que 60 images d'un trentième de seconde. Désélectionnez cette option si les images fixes s'affichent mal dans les séquences.



Enregistrez vos réglages, puis nommez-les même si vous comptez les réutiliser dans un seul projet. L'enregistrement a pour effet de créer une copie de sauvegarde, utile en cas de modification accidentelle des réglages définis.

## Pour ouvrir un projet

Adobe Premiere Pro peut ouvrir des fichiers de projet créés avec Adobe Premiere Pro ou Adobe Premiere 6.x sous Windows ou Mac OS. Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul projet à la fois. Si vous souhaitez transférer le contenu d'un projet dans un autre, importez-le.

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir le projet.
- 2 Naviguez pour trouver le fichier du projet et sélectionnez-le.
- 3 Sélectionnez Ouvrir.

## Pour localiser les fichiers manquants

Adobe Premiere Pro ne conserve pas les fichiers vidéo, audio ou d'images fixes dans le fichier du projet. Il conserve uniquement une référence de chacun de ses fichiers selon le nom de fichier et l'emplacement au moment de l'importation. Si vous déplacez, renommez ou supprimez un fichier source ultérieurement, Adobe Premiere Pro ne peut pas le retrouver automatiquement à la prochaine ouverture du projet. Le cas échéant, la boîte de dialogue de recherche du fichier s'affiche.

1 Localiser le fichier en utilisant le bouton Rechercher dans la trame ou Rechercher.

2 Sélectionnez le fichier et choisissez Sélectionner.

**Remarque :** N'effacez pas les fichiers source lorsque vous les utilisez en tant qu'éléments dans un projet Adobe Premiere Pro, à moins qu'ils aient été acquis avec la commande du matériel et que vous prévoyez de les acquérir de nouveau. Après la production du film final, vous pouvez effacer les fichiers source.

## Pour ignorer les fichiers manquants

Vous n'avez pas besoin de localiser les fichiers manquants pour continuer à travailler sur un projet. À l'inverse, vous pouvez remplacer les fichiers off-line par des pseudo-éléments pour les fichiers manquants. Vous pouvez continuer le montage avec ces fichiers off-line, mais vous devez remettre les originaux online avant de rendre votre film.

Il n'est pas nécessaire de fermer et de rouvrir un projet pour y remettre un fichier online. Utilisez plutôt la commande Lier le média.

❖ Dans la boîte de dialogue Où se trouve le fichier, choisissez l'une des options suivantes :

**Off-line** Remplace un fichier manquant par un *fichier off-line*, un pseudo-élément qui préserve toutes les références du fichier manquant dans tout le projet. À l'inverse du fichier temporaire off-line créé par Ignorer, celui généré par Off-line est conservé entre les sessions ; il n'est donc pas nécessaire de localiser les fichiers manquants à chaque ouverture du projet.

**Tous off-line** Comme Off-line, Tous off-line remplace tous les fichiers manquants par des fichiers off-line permanents.

**Ignorer** Remplace un fichier manquant par un fichier off-line temporaire pendant la durée de la session. Lorsque vous fermez votre projet et que vous le rouvrez, une boîte de dialogue vous demande de localiser le fichier ou vous permet de l'ignorer.

**Tout ignorer** Comme Ignorer, Tout ignorer remplace tous les fichiers manquants par des fichiers off-line temporaires.

**Important :** Ne sélectionnez Ignorer ou Tout ignorer que si vous avez l'intention de retravailler toutes les occurrences du fichier manquant au sein du projet. Si vous ne retrouvez pas un fichier à conserver dans le projet, utilisez plutôt Off-line.

## Pour enregistrer un projet

En enregistrant un projet, vous mémorisez vos choix de montage, les références aux fichiers sources et la disposition la plus récente des panneaux. Protégez votre travail en l'enregistrant souvent.

Adobe Premiere Pro peut vous demander si vous souhaitez enregistrer un projet même si vous n'avez modifié aucune séquence. C'est le cas lorsque d'autres attributs du projet ont pu être modifiés depuis l'ouverture du projet. Il est conseillé d'enregistrer les modifications lorsqu'un message vous y invite.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Fichier > Enregistrer pour enregistrer le projet en cours.
- Pour enregistrer une copie d'un projet et continuer de travailler dans la nouvelle copie, choisissez Fichier > Enregistrer sous, indiquez l'emplacement et le nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.
- Pour enregistrer une copie d'un projet et continuer de travailler dans le projet d'origine, choisissez Fichier > Enregistrer une copie, indiquez l'emplacement et le nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

**Remarque :** Il n'est pas nécessaire d'enregistrer des copies d'un projet lorsque vous créez différents segments ou versions d'un même programme vidéo. Il suffit de créer de nouvelles séquences ou des séquences en double au sein d'un seul fichier de projet.

## Pour modifier les réglages de la fonction Enregistrement automatique

Par défaut, Adobe Premiere Pro enregistre automatiquement votre projet toutes les 20 minutes et conserve sur le disque dur les cinq dernières versions du fichier de projet. Vous pouvez revenir à une version précédente à tout moment. L'archivage de nombreuses versions d'un projet occupe peu d'espace disque dans la mesure où les fichiers de projet sont plus petits que les fichiers vidéo source. Il est conseillé d'enregistrer les fichiers des projets sur le même disque que votre application. Les fichiers archivés sont stockés dans le dossier Auto-Save d'Adobe Premiere Pro.

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Enregistrement automatique.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes, puis cliquez sur OK :
  - Sélectionnez Enregistrement automatique des projets et entrez le nombre de minutes entre chaque enregistrement.
  - Dans Nombre maximal de versions, entrez le nombre de versions d'un fichier de projet que vous voulez enregistrer. Par exemple, si vous tapez 10, Adobe Premiere Pro enregistre les dix versions les plus récentes.

## Pour ouvrir un projet enregistré à l'aide de l'option Enregistrement automatique

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir le projet.
- 2 Parcourez dans le dossier d'enregistrement automatique de Adobe Premiere Pro, situé au même endroit que le disque de travail en tant que fichiers vidéo acquis. En l'absence de fichier, la fonction Enregistrement automatique peut être désactivée.
- 3 Ouvrez les fichiers de projet contenant la version que vous voulez utiliser.

# Rapport largeur/hauteur

## Rapport Largeur/Hauteur

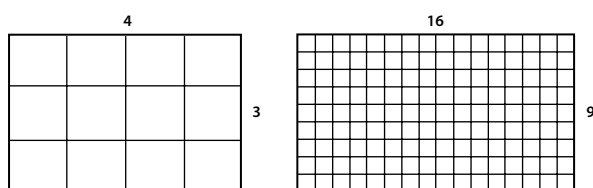
Le terme rapport L/H désigne le rapport largeur/hauteur d'une image. Les images vidéo et fixes ont un rapport L/H d'images et les pixels qui constituent l'image ont un rapport L/H en pixels. Certains appareils photos peuvent enregistrer plusieurs rapports L/H d'images. Les normes vidéo, pour leur part, utilisent plusieurs rapports L/H en pixels.

Le rapport L/H en pixels et le rapport L/H des images d'un projet Adobe Premiere Pro sont définis lors de la création du projet. Une fois ces rapports L/H définis pour un projet, ils ne peuvent pas être modifiés. Cependant, vous pouvez utiliser des éléments créés avec des rapports L/H différents dans ce projet.

Adobe Premiere Pro tente automatiquement de compenser le rapport L/H en pixels des fichiers sources. Si un élément est toujours déformé, vous pouvez spécifier manuellement son rapport L/H en pixels. Il est primordial de corriger les rapports L/H en pixels avant de corriger les rapports L/H des images dans la mesure où une taille d'image incorrecte peut résulter d'un rapport L/H en pixels mal interprété.

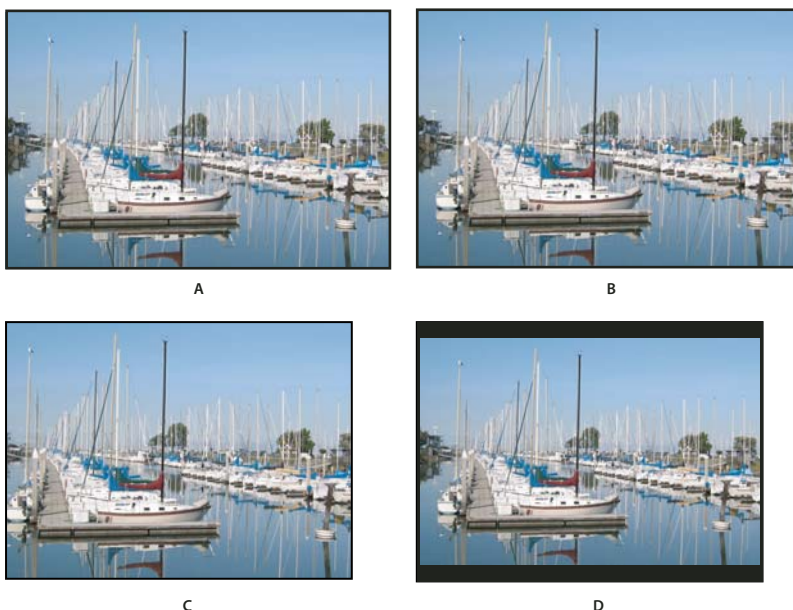
## Rapport L/H des images

Le *rapport L/H d'image* décrit le rapport entre la largeur et la hauteur dans les dimensions d'une image. Ainsi, le format DV NTSC présente un rapport L/H des images de 4:3 (une largeur de 4 pour une hauteur de 3) et une image grand écran standard présente un rapport L/H des images de 16:9. De nombreuses caméras équipées d'un mode grand écran peuvent enregistrer de la vidéo avec un rapport de 16:9. Nombre de films ont été tournés avec des rapports L/H encore plus importants.



Un rapport L/H d'image de 4:3 (gauche) et un rapport L/H d'image plus large, à savoir 16:9 (droite)

Lorsque vous importez des éléments filmés dans un rapport L/H donné dans un projet qui en utilise un autre, il vous appartient de déterminer la méthode de correspondance des différentes valeurs. Il existe, par exemple, deux modes standard de visionnement d'un film grand écran avec un rapport L/H d'image 16:9 sur un téléviseur standard 4:3. Vous pouvez ainsi afficher toute la largeur de l'image 16:9 dans une image noire au format 4:3 (cette technique s'appelle le *letterboxing*), ce qui entraîne l'affichage de bandes noires au-dessus et au-dessous de l'image grand écran. Une autre solution consiste à remplir l'image 4:3 verticalement avec toute la hauteur de l'image 16:9, en faisant varier la position horizontale de cette dernière derrière l'image 4:3, plus étroite, de sorte que l'action importante soit visible sur l'image 4:3 (cette technique s'appelle le *recadrage automatique*). Adobe Premiere Pro vous permet d'appliquer ces deux techniques à l'aide des propriétés de l'effet Trajectoire, telles que Position et Echelle.



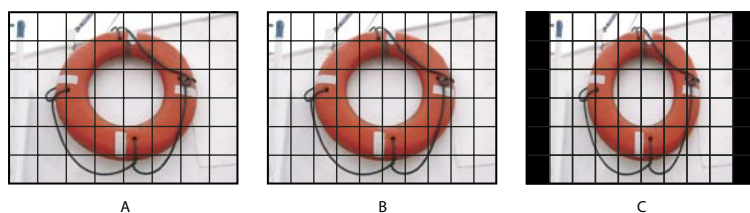
Ecrans NTSC

A. Métrage NTSC 16:9 B. Les écrans lecteurs de DVD utilisant un format de grand écran original sur un grand écran de téléviseur C. L'image 16:9 sur un écran de téléviseur 4:3 recadrée en utilisant le recadrage automatique D. L'image 16:9 sur un écran de téléviseur 4:3 en utilisant le letterboxing automatique pour réduire la taille globale d'image et afficher l'image entière

### Rapport L/H en pixels

Le rapport L/H en pixels représente le rapport entre la largeur et la hauteur d'un pixel dans une image. Ce rapport varie dans la mesure où chaque système vidéo évalue différemment le nombre de pixels nécessaires pour remplir une image. Ainsi, de nombreuses normes vidéo informatiques définissent l'image 4:3 selon une résolution de 640 pixels par 480 pixels, ce qui produit des pixels carrés. Des normes vidéo telles que DV NTSC définissent une image 4:3 selon une résolution de 720 x 480 pixels, ce qui se traduit par des pixels rectangulaires et plus étroits dans la mesure où une même largeur d'image contient davantage de pixels. Dans cet exemple, le rapport L/H en pixels vidéo est de 1:1 (carré), tandis qu'il est de 0,9 pour les pixels DV NTSC). Les pixels DV, dont la forme est toujours rectangulaire, sont verticaux dans les systèmes qui produisent de la vidéo NTSC et horizontaux dans les systèmes PAL. Adobe Premiere Pro affiche le rapport L/H en pixels d'un élément à côté de la vignette de l'image, dans la fenêtre Projet.

Si vous affichez des pixels rectangulaires sur un moniteur à pixels carrés sans modification des réglages, les images sont déformées (les cercles prennent la forme d'ellipses, etc.). Les proportions sont toutefois correctes lorsque l'image s'affiche sur un moniteur de diffusion, car celui-ci utilise des pixels rectangulaires. Adobe Premiere Pro peut afficher, sans déformation, des éléments d'entrée et de sortie dont les rapports L/H sont différents en procédant à leur mise en correspondance automatique avec le rapport L/H en pixels de votre projet. Vous pouvez rencontrer de façon occasionnelle un élément déformé si Adobe Premiere Pro interprète le rapport L/H en pixels de façon erronée. Vous pouvez corriger la déformation en spécifiant manuellement le rapport L/H en pixels de l'élément source.



#### Rapports L/H en pixels et des images

**A.** Une image de 4:3 pixels carrés affichée sur un moniteur (d'ordinateur) de 4:3 pixels carrés **B.** Une image de 4:3 pixels carrés interprétée correctement pour un affichage sur un moniteur (d'ordinateur) de 4:3 pixels non carrés **C.** Une image de 4:3 pixels carrés interprétée de façon incorrecte pour un affichage sur un moniteur (d'ordinateur) de 4:3 pixels non carrés

## Utilisation d'éléments avec différents rapports L/H

Adobe Premiere Pro tente automatiquement de préserver le rapport L/H d'image des éléments importés, en modifiant parfois le rapport L/H en pixels, les dimensions de l'image ou les deux pour que l'élément n'apparaisse pas recadrée ou déformée lorsqu'elle est utilisée dans une séquence. Les éléments créés dans une application Adobe Creative Suite contiennent des métadonnées qui permettent à Adobe Premiere Pro de faire des calculs automatiques et précis. Pour les éléments manquants dans ces métadonnées, Adobe Premiere Pro applique un ensemble de règles pour interpréter le rapport L/H en pixels.

Lorsque vous acquérez ou importez un métrage NTSC avec la taille d'image ATSC de 704 x 480, la taille d'image D1 de 720 x 486 ou la taille d'image de 720 x 480, Adobe Premiere Pro attribue automatiquement la valeur D1/DV NTSC (0,9) au rapport L/H en pixels de ce fichier. Lorsque vous acquérez ou importez du métrage avec une taille d'image HD de 1440 x 1080, Adobe Premiere Pro attribue automatiquement la valeur HD 1080 Anamorphic (1.33) au rapport L/H en pixels de ce fichier. Lorsque vous acquérez ou importez du métrage PAL dans une résolution D1 ou DV de 720 x 576, Adobe Premiere Pro attribue automatiquement la valeur D1/DV PAL (1,067) au rapport L/H en pixels de ce fichier.

Pour les autres tailles d'image, Adobe Premiere Pro part du principe que l'élément a été conçu avec des pixels carrés et modifie le rapport L/H en pixels et les dimensions de l'image de façon à préserver le rapport L/H des images de l'élément. Si l'élément importé est déformé, il sera peut-être nécessaire de modifier le rapport L/H en pixels manuellement.

Lorsque vous faites glisser un élément dans une séquence, Adobe Premiere Pro centre l'élément dans l'image du programme par défaut. Selon la taille de l'image, l'image résultante peut être trop petite ou recadrée pour les besoins du projet. Dans ce cas, vous pouvez modifier l'échelle. Vous pouvez l'effectuer manuellement ou Adobe Premiere Pro le fait automatiquement lorsque vous faites glisser un élément dans une séquence.

Il est conseillé de s'assurer que les fichiers sont interprétés correctement. Vous pouvez lire les dimensions de l'image de l'élément et le rapport L/H en pixels à côté de la vignette et la colonne Infos vidéo du panneau Projet. Vous pouvez aussi trouver cette donnée dans la boîte de dialogue Propriétés de l'élément, la boîte de dialogue Métrage et le panneau Infos.

## Voir également

« Pour rétablir la taille ou les proportions d'origine d'un logo » à la page 209

« Fenêtre Infos » à la page 16

## Pour modifier les rapports L/H en pixels

La préconfiguration choisie en début de projet détermine le rapport L/H en pixels et le rapport L/H des images du projet. Vous ne pouvez pas les changer après avoir enregistré le fichier de projet, mais vous pouvez modifier le rapport L/H en pixels que Adobe Premiere Pro applique pour les éléments individuels. Par exemple, si un élément à pixels carrés généré par un programme graphique ou d'animation paraît déformé dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez corriger son rapport L/H en pixels pour lui rendre son aspect original. Vérifiez que tous les fichiers sont interprétés correctement de manière à pouvoir utiliser dans un même projet des rapports différents pour le métrage et générer une sortie qui ne déforme pas les images résultantes.

**1** Sélectionnez le fichier dans la fenêtre Projet.

**2** Choisissez Fichier > Métrage, définissez les options de la section Rapport L/H en pixels, puis cliquez sur OK.

## Voir également

« Pour régler le rapport L/H en pixels d'une image fixe importée » à la page 84

## Mise à l'échelle des éléments manuellement

Lorsque vous faites glisser un élément dans une séquence, Adobe Premiere Pro conserve la taille de l'image et centre l'élément dans l'image du programme par défaut. Vous pouvez remettre à l'échelle l'élément sans déformation si son rapport L/H en pixels a été interprété correctement.

- 1 Faites glisser l'élément dans une séquence et sélectionnez l'élément.
- 2 Ouvrez le panneau Options d'effet.
- 3 Cliquez sur la flèche ► à côté de l'effet Trajectoire pour afficher les trajectoires.
- 4 Cliquez sur la flèche à côté de la commande Echelle sans l'effet Trajectoire pour afficher le curseur Echelle.
- 5 Déplacer le curseur Echelle à gauche ou à droite pour diminuer ou augmenter la taille de l'image.

## Pour redimensionner automatiquement les éléments

Lorsque vous faites glisser un élément dans une séquence, Adobe Premiere Pro conserve la taille de l'image et centre l'élément dans l'image du programme. A l'inverse, vous pouvez mettre à l'échelle automatiquement des éléments importés à la taille d'image par défaut du projet.

- 1 Choisissez Modifier > Préférences > Général.
- 2 Sélectionnez Ajuster par défaut à l'image.
- 3 Cliquez sur OK.

## A propos du métrage à pixels carrés

Beaucoup de graphiques et de programmes d'animation génèrent des éléments en pixels carrés destinés à l'affichage sur des moniteurs d'ordinateurs en pixels carrés. Cependant, Adobe Premiere Pro produit généralement des fichiers avec des pixels non carrés pour un affichage sur une télévision. Adobe Premiere Pro adapte automatiquement les éléments en pixels carrés au rapport L/H en pixels du projet. Cependant, après l'adaptation de l'élément, il n'a plus son rapport L/H d'image original. Il est également peu probable que son rapport L/H en pixels corresponde à celui du projet, même si c'était le cas avant l'adaptation.

Par exemple, vous générez un élément en pixels carrés de 720 x 540 et vous l'importez dans un projet DV Adobe Premiere Pro avec un rapport L/H de 720 x 540. Dans ce cas, l'élément sera plus grand que l'écran lorsqu'il sera adapté. Vous pouvez utiliser la commande Echelle pour définir la taille de l'image de l'élément dans l'image du projet. Cependant, pour conserver le rapport L/H d'image de l'élément, Adobe Premiere Pro doit souvent recadrer l'élément ou le redimensionner dans des barres noires.

Vous pouvez éviter ce type de recadrage et de redimensionnement en générant des éléments dans vos programmes graphiques ou d'animation en pixels carrés dans un rapport L/H d'image qui, une fois adapté, correspond exactement à la taille d'image du projet. Pour de meilleurs résultats, utiliser des programmes tels que Adobe Photoshop et After Effects qui comprennent des réglages de rapport L/H en pixels et qui définissent les dimensions de l'image et le rapport L/H en pixels de façon à correspondre à ceux de votre projet. Si le réglage du rapport L/H en pixels n'est pas disponible dans votre programme, n'essayez pas de faire correspondre les dimensions de l'image (par exemple, 720 x 540). A l'inverse, assurez-vous que le rapport L/H d'image global correspond à celui de votre projet (par exemple, 4:3 ou 16:9). Adobe Premiere Pro ajuste automatiquement la vidéo pour qu'elle ne soit pas déformée.

Si votre programme en pixels carrés nécessite des dimensions d'image, utiliser l'option qui correspond à la sortie de votre projet:

- 4:3 DV (NTSC) ou ATSC SD, crée et enregistre le fichier en pixels carrés en 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC), crée et enregistre le fichier en pixels carrés en 720 x 540.
- 4:3 DV ou D1 (PAL), crée et enregistre le fichier en 768 x 576.



- 16:9 DV (NTSC), crée et enregistre le fichier en 864 x 480.
- 16:9 D1 (NTSC), crée et enregistre le fichier en 864 x 486.
- 16:9 DV ou D1 (PAL), crée et enregistre le fichier en 1024 x 576.
- 16:9 1080i HD, crée et enregistre le fichier en 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD, crée et enregistre le fichier en 1280 x 720.

### Corriger les erreurs d'interprétation récurrentes

Adobe Premiere Pro attribue automatiquement des rapports L/H en pixels aux fichiers selon un fichier de règles. Si un type d'image spécifique est systématiquement mal interprété (déformé) lorsque vous l'importez, vous pouvez modifier la règle correspondante.

- 1 Ouvrez un éditeur de texte, par exemple Bloc-notes.
- 2 Depuis l'éditeur de texte, allez dans le dossier Modules externes d'Adobe Premiere Pro.
- 3 Ouvrez le fichier Interpretation Rules.txt.
- 4 Modifiez la règle en question et choisissez Enregistrer.

## Formats des pixels courants pour les éléments

### Formats des pixels courants pour les éléments

Élément	Rapport L/H en pixels	Utilisation
Pixels carrés	1.0	La résolution d'image du métrage est de 640 x 480 ou 648 x 486, est 1920 x 1080 HD (pas HDV ou DVCPRO HD), est 1280 x 720 HD ou HDV ou a été exportée d'une application qui ne prend pas en charge les pixels non carrés. Ce paramétrage peut également convenir pour un métrage transféré d'un film ou pour des projets personnalisés.
D1/DV NTSC	0.9	La résolution d'image du métrage est de 720 x 486 ou 720 x 480 et le format d'image de la sortie finale doit être 4:3. Ce paramétrage peut également convenir pour un métrage exporté d'une application fonctionnant avec des pixels non carrés, telle qu'une application d'animation 3D.
D1/DV NTSC Grand écran	1.2	La résolution d'image du métrage est de 720 x 486 ou 720 x 480 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.
D1/DV PAL	1.0666	La résolution d'image du métrage est de 720 x 576 et le format d'image de la sortie finale doit être 4:3.
D1/DV PAL Grand écran	1.422	La résolution d'image du métrage est de 720 x 576 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.
Anamorphique 2:1	2.0	Votre métrage a été tourné à l'aide d'un anamorphoseur ou a été transféré de façon anamorphosée à partir d'une image de film présentant un format 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720 (After Effects), Anamorphique HD 1080 (Adobe Premiere Pro)	1.33	La résolution d'image du métrage est de 1440 x 1080 ou 960 x 720 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.
DVCPRO HD 1080 (After Effects uniquement)	1.5	La résolution d'image du métrage est de 1280 x 1080 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.

# Projets 24P

## Métrage 24P

Dans la mesure où la prise en charge des métrages 24P est intégrée dans Adobe Premiere Pro, vous n'avez besoin que de peu de préparatifs pour acquérir, importer et exporter des projets 24P. Adobe Premiere Pro inclut des préconfigurations de projet pour le format 24P, de sorte qu'une fois que vous avez créé un projet 24P, vous importez et capturez votre métrage comme d'habitude.

Adobe Premiere Pro inclut également deux options pour la lecture des métrages 24P. Ces deux options permettent toutes deux de convertir le métrage pour une lecture en 29,97 i/s, mais les différences visuelles et en matière de performances sont peu notables.

Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez monter des images qui ont été acquises au moyen des modèles d'entrelacement propriétaire 24P et 24P Advance (24PA). Ces formats vous permettent d'acquérir du métrage sur une bande DV NTSC à 24 images progressives par seconde.

C'est lorsque vous souhaitez créer un DVD à balayage progressif que les modes 24P s'avèrent les plus intéressants. Etant donné qu'Adobe Premiere Pro reconnaît les modes 24P, vous pouvez effectuer votre acquisition et vos montages au sein même du programme. Ensuite, vous pouvez utiliser Adobe Media Encoder pour exporter le fichier à partir d'Adobe Premiere Pro. Une fois exporté, vous pouvez ouvrir le fichier dans Adobe Encore DVD, créer votre DVD, puis simultanément exporter le projet et le graver sur un DVD en tant que flux MPEG-2 24P. Le DVD résultant peut être lu sur n'importe quel lecteur de DVD et ne présente aucun artefact d'entrelacement si vous disposez d'une télévision et d'un lecteur de DVD prenant en charge la norme 480p (balayage progressif). A défaut, vous pouvez exporter le projet Adobe Premier Pro 24P dans un format approprié pour la transposition en film, par exemple en séquences d'images fixes.

***Remarque :** Adobe Premiere Pro accepte le métrage 24P et 24PA provenant uniquement de caméras utilisant les modèles 24P.*

## Pour créer un projet 24P

- 1 Ouvrez un nouveau projet.
- 2 Dans la boîte de dialogue Nouveau projet, choisissez l'onglet Charger la préconfiguration.
- 3 Dans la liste Préconfigurations disponibles, choisissez le dossier DV-24P.
- 4 Choisissez le format 24P qui correspond à votre métrage.
- 5 Sélectionnez un emplacement, tapez un nom pour votre projet et cliquez sur OK.

***Remarque :** Si vous capturez votre métrage 24P à partir d'une bande enregistrée au moyen d'une caméra AG-DVX100, Adobe Premiere Pro reconnaît le métrage comme étant au format 24P et le traite en conséquence, quels que soient vos réglages de projet.*

## Pour définir les options de lecture 24P

- 1 Choisissez Projet > Réglages du projet > Général.
- 2 Cliquez sur le bouton Réglages de lecture.
- 3 Dans la fenêtre Méthode de conversion 24p, sélectionnez une des options suivantes :

**Image répétée (ABBCD)** Duplique des images là où c'est nécessaire afin de permettre la lecture en 29,97 i/s. Cette option est celle qui sollicite le moins le processeur.

**Image entrelacée (2:3:3:2)** Combine les images à la façon d'un télécinéma et conserve la vitesse de lecture de 29,97 i/s. Cette option produit une lecture fluide, mais sollicite davantage le processeur.

- 4 Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Réglages de lecture et cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Réglages du projet.

## Pour simuler la transposition en film

Par défaut, Adobe Premiere Pro convertit le métrage numérique 24P afin qu'il soit lu en 24P. Cependant, si vous préférez l'aspect transposition en film, vous pouvez configurer Adobe Premiere Pro pour qu'il lise le métrage 24 i/s en 29,97 i/s.

En outre, vous pouvez appliquer l'effet cinématographique de votre choix provenant de modules externes tiers à la séquence principale. Ces modules externes permettent souvent d'effectuer des conversions de style télécinéma ou d'ajouter une correction des grains ou des couleurs pour simuler divers types de pellicules. Faites attention à l'éclairage et pendant la prise de vues, utilisez des trépieds et effectuez des panoramiques lents pour donner l'impression qu'une caméra lourde est utilisée. Si vous faites attention à tous ces détails, vous obtiendrez un projet avec un aspect cinématographique plus authentique.

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un élément 24P dans la fenêtre Projet.
- 2 Sélectionnez Métrage.
- 3 Dans Fréquence d'images, cochez Supprimer la conversion DV 24p.
- 4 Cliquez sur OK.

## Code temporel 24P

Lorsque vous importez un métrage 24P, Adobe Premiere Pro le traite comme métrage à balayage progressif à 23,976 i/s. C'est pour cette raison que lorsque vous utilisez un métrage 24P dans un projet 24P, le code temporel indique 24 i/s. Cependant, la caméra enregistre le métrage 24P en code temporel non compensé 30 i/s. Lorsque vous enregistrez un métrage 24P pour l'acquisition, les éléments sont enregistrés en fonction du code temporel non compensé de 30 i/s de la caméra.

Par exemple, un élément que vous consignez en vue de sa capture peut avoir la valeur de point d'entrée 00:01:00:28. Toutefois, en tant qu'élément off-line d'un projet 24P, le point d'entrée indique 00:01:00:23. En outre, le mélange de métrages non compensés et de métrages compensés peut entraîner de plus grandes différences au niveau de l'affichage du code temporel entre le projet et l'élément. De ce fait, les minutes, les secondes et les durées entières peuvent paraître décalées. Gardez à l'esprit ces différences lorsque vous effectuez un montage.

## Afficher le code temporel source 24P

Si vous utilisez un code temporel non compensé 30 ips pour des projets contenant du métrage 24P, Adobe Premiere Pro supprime chaque cinquième image dans le compte de code temporel du métrage 24P. Lorsque vous affichez les propriétés de votre élément 24P, le nombre d'images par seconde est de 23,976, mais la base de temps correspond à 29,97. Si vous préférez lire le code temporel d'origine d'un élément, procédez comme suit :

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément dans le panneau Projet.
- 2 Sélectionnez Métrage > Utiliser la fréquence d'image à partir d'un fichier.

# Amélioration des performances

## A propos des disques de travail

Lorsque vous montez un projet, Adobe Premiere Pro utilise l'espace disque pour stocker les fichiers nécessaires au projet, tels que la vidéo et l'audio capturés, les fichiers audio uniformisés et les fichiers de prévisualisation que vous créez manuellement ou qui sont créés automatiquement lors de l'exportation vers certains formats. Adobe Premiere Pro utilise les fichiers audio uniformisés et les fichiers de prévisualisation pour optimiser les performances, et obtenir ainsi des montages en temps réel, une qualité de 32 bits en virgule flottante et une sortie optimale.

Tous les fichiers de disque de travail sont conservés pendant les sessions de travail. Si vous supprimez des fichiers de prévisualisation ou des fichiers audio uniformisés, Adobe Premiere Pro les recrée automatiquement.

Par défaut, les fichiers de disque de travail sont stockés à l'emplacement du projet. L'espace du disque de travail utilisé augmente à mesure que les séquences s'allongent et deviennent complexes. Pour optimiser les performances, il est conseillé de dédier un ou plusieurs disques durs à vos éléments. Désignez ces disques dédiés comme disques de travail. Si votre

système a accès à plusieurs disques, vous pouvez utiliser la commande Edition > Préférences > Disques de travail pour spécifier quels disques doivent être utilisés pour ces fichiers. Il est préconisé d'effectuer cette opération avant de commencer un projet.

En termes de performances, il est conseillé d'utiliser un disque différent pour chaque type d'élément, mais vous pouvez également spécifier des dossiers sur le même disque. Vous pouvez spécifier des emplacements de disques de travail uniques pour les types de fichiers suivants :

**Vidéo capturée** Fichiers vidéo créés à l'aide de la commande Fichier > Acquisition.

**Audio capturé** Fichiers audio créés à l'aide de la commande Fichier > Acquisition.

**Prévisualisations vidéo** Fichiers créés lors de l'utilisation de la commande Séquence > Rendu de la zone de travail, de l'exportation vers un fichier de séquence ou de l'exportation vers un matériel. Si la zone de prévisualisation contient des effets, ces derniers sont rendus avec une qualité optimale dans le fichier de prévisualisation.

**Prévisualisations audio** Fichiers créés lors de l'utilisation de la commande Séquence > Rendu de la zone de travail, de la commande Élément > Options audio > Rendu et remplacement, de l'exportation vers un fichier de séquence ou de l'exportation vers un matériel DV. Si la zone de prévisualisation contient des effets, ces derniers sont rendus avec une qualité optimale dans le fichier de prévisualisation.

**Cache de média** Fichiers créés par le cache de média, notamment les fichiers audio uniformisés, les fichiers audio PEK et les fichiers d'index vidéo (pour MPEG).

**Codage DVD** Fichiers créés lors de l'exportation de séquences vers un dossier DVD.

## Pour spécifier les disques de travail

Le volet Disques de travail de la boîte de dialogue Préférences vous permet de configurer les disques de travail. Avant de modifier les réglages des disques de travail, vous pouvez vérifier la quantité d'espace disque disponible sur le volume sélectionné en examinant la zone située à droite du chemin d'accès. Si le chemin d'accès est trop long pour être affiché entièrement, placez le pointeur sur son nom pour faire apparaître le chemin d'accès complet dans une info-bulle.

**1** Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail.

**2** Identifiez un emplacement pour chaque type de fichier désigné dans la boîte de dialogue. Adobe Premiere Pro crée un sous-dossier pour chaque type de fichier (par exemple, Vidéo capturée) et y stocke les fichiers associés au dossier. Le menu déroulant répertorie trois emplacements par défaut:

**Mes documents** Enregistre les fichiers de travail dans le dossier Mes documents.

**Identique au projet** Enregistre les fichiers de travail dans le même dossier que le projet.

**Personnalisée** Permet de sélectionner un emplacement de votre choix. Sélectionnez l'option Personnalisée, puis cliquez sur Parcourir pour accéder à un dossier disponible.

## Optimisation des performances des disques de travail

Pour optimiser les performances, observez les recommandations suivantes :

- Si votre ordinateur ne possède qu'un seul disque dur, conservez tous les réglages par défaut des options des disques de travail.
- Configurez des disques de travail sur un ou plusieurs disques durs distincts. Dans Adobe Premiere Pro, il est possible de configurer chaque type de disque de travail sur son disque respectif (vous devez par exemple utiliser un disque pour la vidéo capturée et un autre pour l'audio capturé).
- Spécifiez uniquement des partitions formatées pour un format de fichier NTFS comme des disques de travail. Les partitions FAT32 ne prennent pas en charge les grandes tailles de fichier.
- Affectez le disque le plus rapide à l'acquisition du métrage et au stockage des fichiers de travail. Pour les fichiers de prévisualisation audio et le fichier de projet, un disque plus lent suffira.
- Utilisez uniquement des disques connectés à votre ordinateur. Les disques réseau sont généralement trop lents. Évitez d'utiliser des supports amovibles, car Adobe Premiere Pro doit toujours accéder aux fichiers de disque de travail. Les

fichiers de disque de travail sont conservés pour chaque projet, même si vous fermez un projet. Ils sont réutilisés lorsque vous rouvrez le projet auquel ils sont associés. Si les fichiers de disque de travail sont stockés sur un support amovible et que ce dernier est retiré de l'unité, le disque de travail ne sera plus disponible.

- Bien que vous puissiez diviser un disque en partitions et configurer ces partitions comme disques de travail, vous n'améliorez pas pour autant les performances car le mécanisme de disque unique entraîne la formation d'un goulot d'étranglement. Pour obtenir des résultats optimaux, configurez des volumes de disque de travail qui correspondent à des unités physiques distinctes.

## Correction d'erreurs

### Pour corriger une erreur

Si vous changez d'avis ou faites une erreur, vous pouvez annuler vos opérations de diverses manières. L'annulation porte uniquement sur les actions modifiant le programme vidéo. Vous ne pouvez donc pas annuler l'ouverture d'une fenêtre.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour annuler les modifications les plus récentes, choisissez Edition > Annuler. (Vous pouvez annuler jusqu'à 100 modifications récentes apportées au projet dans n'importe quel panneau Adobe Premiere Pro. )
- Pour revenir à un état spécifique du projet depuis son ouverture, sélectionnez une entrée du panneau Historique.
- Pour annuler toutes les modifications effectuées depuis le dernier enregistrement, choisissez Fichier > Version précédente.
- Pour annuler les modifications apportées avant le dernier enregistrement, essayez d'ouvrir l'une des versions antérieures du projet dans le dossier Premiere Auto-Save, puis choisissez Fichier > Enregistrer sous pour enregistrer le projet dans un autre dossier. Le nombre de versions antérieures dépend des réglages de la préférence Enregistrement automatique.
- Pour interrompre une modification en cours (en général, une barre de progression s'affiche), appuyez sur la touche Echap.
- Pour fermer une boîte de dialogue sans appliquer de modification, cliquez sur Annuler.
- Pour rétablir toutes les valeurs par défaut dans un effet appliqué, cliquez sur le bouton Réinitialiser dans le panneau Options d'effet.

### Voir également

« Pour modifier les réglages de la fonction Enregistrement automatique » à la page 27

« Pour ouvrir un projet enregistré à l'aide de l'option Enregistrement automatique » à la page 27

### Panneau Historique

Le panneau Historique permet d'accéder à un état précis du projet créé pendant la session de travail en cours. Chaque fois que vous apportez une modification au projet, un nouvel état est ajouté au panneau. Vous pouvez modifier le projet à partir de l'état sélectionné. Les états d'historique ne sont pas disponibles pour les opérations réalisées dans les panneaux Acquisition et Titrage.

Les recommandations suivantes vous aideront à utiliser correctement le panneau Historique :

- Les modifications globales, telles que les changements apportés aux panneaux, fenêtres et préférences, ne sont pas considérées comme des modifications du projet et ne figurent donc pas dans le panneau.
- Une fois le projet fermé et rouvert, les états antérieurs disparaissent du panneau Historique.
- L'état le plus ancien figure en tête de liste, le plus récent en fin de liste.
- Chaque état s'accompagne du nom de l'outil ou de la commande utilisé pour modifier le projet, ainsi que d'une icône représentant cet outil ou commande. Certaines opérations génèrent un état pour chaque panneau qu'elles affectent, telle

que le Titrage. Les opérations que vous réalisez dans un tel panneau sont traitées en tant qu'état unique dans le panneau Historique.

- Lorsque vous sélectionnez un état, les états en dessous s'estompent pour signaler ceux qui seront supprimés si vous remaniez le projet à partir de là.
- Lorsque vous sélectionnez un état puis modifiez le projet, tous les états suivants sont supprimés.

## Travailler avec le panneau Historique

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour sélectionner un état, cliquez sur le nom de l'état dans le panneau Historique.
- Pour naviguer dans le panneau Historique, faites glisser le curseur ou la barre de défilement du panneau ; ou choisissez En avant ou En arrière dans le menu du panneau.
- Pour supprimer un état de projet, sélectionner l'état. Choisissez ensuite Supprimer dans le menu du panneau ou cliquez sur l'icône Supprimer et cliquez sur OK ; vous pouvez également cliquer sur l'icône Supprimer tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Pour effacer tous les états du panneau Historique, choisissez Effacer l'historique dans le menu du panneau.

# Chapitre 4 : Adobe Bridge

## Notions de base de Bridge

### A propos d'Adobe Bridge

Adobe Bridge est une application inter-plate-forme fournie dans Adobe Creative Suite et Adobe Production Studio. Bridge permet d'organiser, de parcourir et de rechercher les éléments dont vous avez besoin pour créer un contenu à imprimer, à publier sur le Web, pour la télévision, un DVD, un film et des dispositifs mobiles. Avec Bridge, les fichiers Adobe natifs (tels que PSD et PDF) et les fichiers d'application non-Adobe sont disponibles pour un accès aisé. Vous pouvez faire glisser des éléments dans vos dispositions, vos projets et vos compositions en fonction de vos besoins, les prévisualiser et même ajouter des métadonnées (informations sur les fichiers) afin de faciliter la recherche des fichiers.

**Parcourir des fichiers** Depuis Bridge, vous pouvez afficher, rechercher, trier, gérer et traiter des fichiers image. Vous pouvez utiliser Bridge pour créer de nouveaux dossiers, pour renommer, déplacer et supprimer des fichiers, pour modifier des métadonnées, pour faire pivoter des images et pour exécuter des commandes par lots. Vous pouvez également afficher des informations relatives aux fichiers et données importés à partir de votre appareil photo numérique ou VN.

**Version Cue** Si vous disposez d'Adobe Creative Suite 2, vous pouvez utiliser Bridge comme emplacement central à partir duquel employer Adobe Version Cue®. A partir de Bridge, vous pouvez parcourir tous les fichiers d'un projet depuis un seul emplacement, sans devoir ouvrir l'application native de chaque fichier, y compris des fichiers d'applications non-Adobe. Toujours à partir de Bridge, vous pouvez également créer ou supprimer des projets Version Cue, créer des versions de fichiers, enregistrer des variantes et définir des droits d'accès.

*Remarque : Adobe Version Cue n'est pas compris dans Production Studio.*

**Bridge Center** Si vous êtes équipé d'Adobe Creative Suite 2, Adobe Bridge inclut Bridge Center, à partir duquel vous pouvez accéder à des groupes de nouvelles dans votre navigateur Web, consulter votre activité la plus récente ainsi que des conseils et des astuces sur les produits Adobe, enregistrer des groupes de fichiers, et bien plus encore. Les utilisateurs d'Adobe Creative Suite 2 peuvent également utiliser Bridge pour définir les paramètres de gestion des couleurs et accéder à des scripts permettant d'automatiser le flux des tâches.

*Remarque : Bridge Center n'est pas compris dans Production Studio.*

**Camera Raw** Si vous disposez d'Adobe Photoshop® ou Adobe After Effects, vous pouvez ouvrir ou importer des fichiers Camera Raw à partir de Bridge, les modifier et les enregistrer dans un format compatible avec Photoshop. Vous pouvez modifier les paramètres d'une image directement dans la boîte de dialogue Camera Raw sans ouvrir Photoshop. Si vous ne disposez pas de Photoshop ou After Effects, vous pouvez toujours afficher un aperçu des fichiers Camera Raw dans Bridge.

**Stock Photos** Cliquez sur Adobe Stock Photos dans le panneau Favoris de Bridge, pour accéder à des photos sans droits d'auteur stockées dans les bibliothèques d'images les plus complètes. Vous pouvez télécharger des versions basse résolution gratuites de ces photos et les tester dans vos projets avant de les acheter.

**Gestion des couleurs** Vous pouvez utiliser Bridge pour synchroniser les paramètres de couleur entre les applications Adobe Creative Suite 2. Cette synchronisation garantit que les couleurs ont le même aspect dans toutes les applications Creative Suite.

### Voir également

« A propos d'Adobe Stock Photos » à la page 53

## Plan de travail de Bridge

Voici les principaux composants de la fenêtre Adobe Bridge :

**Menu Rechercher dans** Affiche la hiérarchie des dossiers, ainsi que les dossiers favoris et récents. Ce menu vous permet de rechercher rapidement les dossiers contenant les éléments que vous souhaitez afficher. Ce menu se trouve dans le haut de la fenêtre Bridge.

**Panneau Favoris** Il vous permet d'accéder rapidement aux dossiers ainsi qu'aux collections et à Adobe Stock Photos. Si vous disposez d'Adobe Creative Suite 2, vous avez également accès à Version Cue et Bridge Center.

**Panneau Dossiers** Affiche la hiérarchie des dossiers. Permet de naviguer vers le dossier correct.


**Panneau Aperçu** Affiche un aperçu du fichier sélectionné. L'aperçu est distinct et généralement plus grand que la vignette affichée dans la zone de contenu. Cet aperçu peut être réduit ou agrandi.


**Panneau Métadonnées** Contient les métadonnées du fichier sélectionné. Lorsque plusieurs fichiers sont sélectionnés, les données partagées (mots-clés, date de création et paramètres d'exposition notamment) sont affichées.

**Panneau Mots-clés** Permet à l'utilisateur d'organiser ses images en y associant des mots-clés.

## Pour lancer et quitter Bridge, puis revenir à une application

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour ouvrir Bridge à partir d'une application, sélectionnez Fichier > Parcourir dans l'application.
- (Windows) Pour ouvrir Bridge directement, sélectionnez Adobe Bridge dans le menu Démarrer.
- (Mac OS) Pour ouvrir Bridge directement, cliquez deux fois sur l'icône d'Adobe Bridge . Par défaut, cette icône se trouve dans le dossier Applications/Adobe Bridge.
- Pour quitter Bridge, sélectionnez Fichier > Quitter (Windows) ou Bridge > Quitter Bridge (Mac OS).
- Pour revenir à la dernière application ouverte à partir de laquelle vous avez lancé Bridge, sélectionnez Fichier > Revenir à [Application].

 Si vous disposez de Production Studio et que vous utilisez Fichier > Parcourir pour lancer Bridge dans une application Production Studio, vous pouvez double-cliquer sur un fichier pour l'ouvrir ou l'importer dans cette application. Par exemple, si vous choisissez Fichier > Parcourir à partir d'Adobe Premiere et que vous cliquez deux fois sur un fichier Photoshop, le fichier est ajouté au panneau de projet de Premiere au lieu d'être ouvert dans Photoshop.

## Voir également

« Pour gérer les fichiers à l'aide de Bridge » à la page 44

## Pour créer et fermer des fenêtres Bridge

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez Fichier > Nouvelle fenêtre pour créer une fenêtre Bridge plein écran.
- Sélectionnez Fichier > Fermer la fenêtre. Sous Windows, cette commande ferme également Bridge.

## Voir également

« Plan de travail de Bridge » à la page 38

## Pour utiliser Bridge en mode réduit



Passez au mode réduit lorsque vous souhaitez réduire la fenêtre Bridge. En mode réduit, les panneaux sont masqués et la zone de contenu est simplifiée. Un sous-groupe de commandes Bridge communes reste accessible à partir du menu contextuel dans la partie supérieure droite de la fenêtre.



En mode réduit, la fenêtre Bridge s'affiche par défaut sur toutes les autres fenêtres et elle est flottante. (En mode complet, la fenêtre Bridge peut être placée derrière les fenêtres des autres applications.) Cette fenêtre flottante est utile, car elle est toujours visible et peut être employée lorsque vous travaillez dans d'autres applications. Vous pourriez par exemple activer le mode réduit après avoir sélectionné les fichiers que vous voulez utiliser, puis faire glisser ces fichiers dans l'application en fonction de vos besoins.

1 Cliquez sur le bouton Passer au mode réduit .

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez des commandes dans le menu affiché dans l'angle supérieur droit de la fenêtre Bridge.
- Cliquez sur le bouton Passer au mode ultra-réduit  pour masquer la zone de contenu et réduire encore plus la fenêtre Bridge. Cliquez de nouveau sur ce bouton pour revenir au mode réduit.
- Cliquez sur le bouton Passer au mode complet  pour activer le mode complet, qui affiche la zone de contenu et les panneaux, et permettre à la fenêtre Bridge de se placer derrière la fenêtre de l'application en cours.


## Voir également

« Plan de travail de Bridge » à la page 38

## Pour régler la taille de la fenêtre Bridge

Vous pouvez régler la fenêtre Bridge en déplaçant et en redimensionnant les panneaux. Vous pouvez par exemple agrandir le panneau Aperçu afin d'y afficher des vignettes plus grandes. Il n'est toutefois pas possible de déplacer les panneaux en dehors de la fenêtre Bridge.

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser un panneau par son onglet vers un autre emplacement.
- Faites glisser le séparateur horizontal entre les panneaux pour agrandir ou réduire la taille de ces derniers.
- Faites glisser vers la gauche ou vers la droite le séparateur vertical entre les panneaux et la zone de contenu afin de les redimensionner.
- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les panneaux  dans la partie inférieure gauche de la fenêtre Bridge, pour afficher ou masquer les panneaux.
- Sélectionnez Afficher, suivi du nom du panneau que vous voulez afficher ou masquer.

## Voir également

« Plan de travail de Bridge » à la page 38

## Pour sélectionner des espaces de travail Bridge

Un espace de travail Bridge est une configuration ou une disposition particulière du plan de travail. Vous pouvez sélectionner un espace de travail prédéfini ou un espace personnalisé que vous avez enregistré préalablement.

❖ Sélectionnez Fenêtre, suivi du nom de l'espace de travail de votre choix, ou sélectionnez Fenêtre > Espace de travail, suivi de l'une des commandes suivantes :

**Boîte à lumière** Affiche uniquement la zone de contenu de Bridge, ce qui vous permet de vous concentrer sur les fichiers affichés.

**Navigateur de fichiers** Affiche la zone de contenu dans la vue Vignettes, ainsi que les panneaux Favoris et Dossiers.

**Métadonnées** Affiche la zone de contenu dans la vue Vignettes, ainsi que le panneau Métadonnées au premier plan.

**Bande de film** Affiche uniquement la zone de contenu, dans la vue Bande de film.

## Pour enregistrer et supprimer des espaces de travail Bridge

Vous pouvez enregistrer la disposition Bridge actuelle (c'est-à-dire la configuration du plan de travail) en tant qu'espace de travail et la réutiliser ultérieurement. L'enregistrement de différentes configurations Bridge vous permet d'utiliser différentes dispositions du plan de travail (et de passer rapidement de l'une à l'autre). Vous pourriez par exemple utiliser un espace de travail pour trier vos nouvelles photos et un autre pour travailler sur vos fichiers Adobe InDesign.

❖ Sélectionnez Fenêtre > Espace de travail, suivi d'une des commandes suivantes :

**Enregistrer l'espace de travail** Enregistre la disposition Bridge actuelle en tant qu'espace de travail pour vous permettre de la réutiliser ultérieurement même si vous changez de panneau ou modifiez la vue dans la zone de contenu. Si vous sélectionnez cette commande, saisissez un nom pour l'espace de travail, puis cliquez sur Enregistrer. Vous pouvez également attribuer un raccourci clavier à l'espace de travail et indiquer si vous voulez enregistrer l'emplacement de la fenêtre Bridge en tant partie de cet espace de travail.

**Supprimer l'espace de travail** Supprime l'espace de travail enregistré. Si vous choisissez cette commande, sélectionnez l'espace de travail dans le menu, puis cliquez sur Supprimer.

**Rétablir l'espace de travail par défaut** Rétablit la configuration par défaut de l'espace de travail.

## Pour définir les préférences de Bridge

1 Sélectionnez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS).

2 Sélectionnez les catégories de préférences de votre choix affichées sur la gauche :

**Générales** Contrôle les paramètres d'aspect généraux.

**Métadonnées** Détermine les sections et les champs qui s'affichent dans le panneau Métadonnées.

**Libellés** Affecte un nom à chaque libellé de couleur et indique si la touche Ctrl doit être utilisée ou non dans la combinaison de raccourci clavier pour appliquer les libellés et les notes.

**Association des fichiers** Indique l'application à utiliser à partir de Bridge pour ouvrir les fichiers du type nommé. Quel que soit le type de fichier, vous pouvez cliquer sur le nom de l'application (ou sur Aucune application) et sur Parcourir pour localiser l'application à utiliser. Vous pouvez également rétablir les paramètres par défaut des associations de types de fichiers et masquer les types de fichiers auxquels aucune application n'est associée. Cela affecte uniquement les fichiers que vous ouvrez à l'aide de Bridge et écrase les paramètres définis pour l'Explorateur (Windows) et le Finder (MacOS).

**Adobe Stock Photos** Spécifie les paramètres d'Adobe Stock Photos.

**Avancées** Spécifie les paramètres avancés, tels que les options de la mémoire cache ou les options de langue.

3 Cliquez sur OK.

## Voir également

« Préférences générales de Bridge » à la page 40

« Préférences avancées de Bridge » à la page 41

« Pour définir les préférences d'Adobe Stock Photos » à la page 60

## Préférences générales de Bridge

Parmi les préférences générales suivantes, définissez celles de votre choix et cliquez sur OK:

**Arrière-plan** Indique si la zone de contenu dans laquelle s'affichent les vignettes est sombre.

**Afficher les info-bulles** Indique si les informations d'aide de Bridge s'affichent ou non lorsque le pointeur est positionné sur un élément. (Cette préférence n'affecte pas le paramétrage des info-bulles de Version Cue qui affichent les métadonnées des éléments.)

**Lignes de métadonnées supplémentaires pour les vignettes** Indique si des lignes de métadonnées supplémentaires doivent ou non être affichées avec les vignettes dans la zone de contenu. Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez choisir le

type de métadonnées à afficher à partir du menu associé. Vous pouvez afficher jusqu'à trois lignes d'informations supplémentaires.

**Favoris** Spécifie les éléments à afficher dans le panneau Favoris. Certaines options apparaissent en grisé lorsque vous ne disposez pas des éléments correspondants.

**Faire apparaître les scripts dans l'Explorateur/le Finder** Ouvre le dossier contenant les scripts (commandes accessibles dans le menu Outils).

**Réinitialiser tous les messages d'avertissement** Rétablit les paramètres par défaut des messages d'avertissement dans Bridge.

## Préférences avancées de Bridge

Parmi les préférences avancées suivantes, définissez celles de votre choix et cliquez sur OK:

**Ne pas traiter les fichiers dont la taille est supérieure à** Spécifie la taille maximale des fichiers pour lesquels Bridge crée automatiquement des vignettes. L'affichage de fichiers volumineux peut ralentir les performances.

**Nombre de dossiers récents affichés dans le menu de recherche** Détermine le nombre des derniers fichiers consultés qui s'affichent dans le menu Rechercher dans.

**Langue** Définit la langue utilisée dans l'interface de Bridge.

**Double-cliquez sur pour éditer les paramètres Camera Raw dans Bridge** Ouvre les fichiers Camera Raw dans la boîte de dialogue Adobe Camera Raw dans Bridge.

**Utiliser un fichier de mémoire cache centralisée** Place dans un dossier centralisé les deux fichiers de mémoire cache créés pour chaque dossier que vous consultez. Il est généralement plus facile d'utiliser une mémoire centralisée qu'une mémoire répartie. Par exemple, lorsque la mémoire cache est centralisée et que vous souhaitez la supprimer, vous n'avez pas à rechercher dans plusieurs endroits. Pour renommer ou modifier l'emplacement du dossier de cette mémoire centralisée, cliquez sur Sélectionner.

**Utiliser des fichiers de mémoire cache répartie si possible** Place les deux fichiers de mémoire cache créés pour chaque dossier affiché dans le dossier consulté, lorsque c'est possible. Ainsi, il n'est pas possible de placer les fichiers de la mémoire cache dans le dossier consulté lorsque ce dernier se trouve sur un CD gravé par exemple. Dans ce cas, Bridge place les fichiers de la mémoire cache dans le dossier centralisé. Toutefois, si vous gravez un CD, l'utilisation d'une mémoire cache répartie signifie que vous ne devez pas exporter les fichiers de mémoire cache vers le CD dans la mesure où ils se trouvent déjà dans le dossier que vous êtes en train de graver.

**Remarque :** Les fichiers de mémoire cache sont des fichiers masqués. Pour les afficher dans Bridge, sélectionnez Affichage > Fichiers masqués.

## Pour utiliser la mémoire cache dans Bridge

La mémoire cache stocke les informations sur les vignettes, les métadonnées et les fichiers afin d'accélérer les délais de chargement lorsque vous revenez à un dossier précédemment consulté. Toutefois, le stockage de la mémoire cache occupe de l'espace disque.

**Remarque :** Purger la mémoire cache supprime les informations sur les vignettes et les métadonnées mises en cache. Si les métadonnées ne peuvent pas être écrites dans un fichier, les informations sur les libellés et les notes sont également perdues.

❖ Sélectionnez l'une des commandes suivantes dans le sous-menu Outils > Mémoire cache :

**Constituer la mémoire cache pour les sous-dossiers** Constitue une mémoire cache, en arrière-plan, pour le dossier sélectionné et tous les dossiers qu'il comprend (excepté les alias/raccourcis vers d'autres dossiers). Cela permet de réduire le temps d'attente de l'affichage de la mémoire cache lorsque vous recherchez dans des sous-dossiers.

**Purger la mémoire cache de ce dossier** Efface la mémoire cache du dossier sélectionné. Cette commande est utile lorsque vous pensez que la mémoire cache d'un dossier est ancienne et qu'elle doit être régénérée.

**Purger la mémoire cache centrale** Efface l'intégralité de la mémoire cache centralisée ainsi que toute mémoire cache répartie du dossier actuellement consulté, libérant ainsi de l'espace sur le disque dur. Cette commande n'efface pas le contenu des mémoires cache locales.



**Exporter la mémoire cache** Exporte la mémoire cache, ce qui vous permet de graver un CD avec la mémoire cache déjà générée. La mémoire cache du dossier étant écrite dans le dossier, les vignettes et les métadonnées mises en cache sont accessibles une fois le CD gravé. Cette option n'est active que si vous avez sélectionné Utiliser un fichier de mémoire cache centralisée dans la boîte de dialogue Préférences.


## Fichiers et dossiers dans Bridge

### Pour afficher dans Bridge les fichiers et les dossiers sous forme de vignettes

La zone de contenu de Bridge affiche les fichiers et les sous-dossiers du dossier sélectionné sous forme de vignettes, ainsi que des informations les concernant. Vous pouvez spécifier comment vous souhaitez que les fichiers et dossiers soient affichés dans la zone de contenu.

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser le curseur des vignettes  situé au bas de la fenêtre Bridge pour régler la taille des vignettes.
- Choisissez Affichage > Vignettes pour afficher les éléments dans une grille.
- Sélectionnez Affichage > Bande de film pour afficher les vignettes dans une liste déroulante avec une vignette grand format de l'élément sélectionné. Cliquez sur le bouton Précédent ou Suivant juste au-dessous de la vignette grand format pour passer à la vignette précédente ou suivante. Cliquez sur le bouton Modifier l'orientation de la bande de film  pour passer d'un affichage horizontal à un affichage vertical. Notez que vous pouvez parcourir un aperçu au format PDF lorsque la vue Bande de film est activée.
- Sélectionnez Affichage > Détails pour afficher une liste déroulante de vignettes avec des informations sur le fichier sélectionné.
- Sélectionnez Affichage > Versions et variantes pour afficher une liste déroulante de vignettes, y compris des vignettes des versions et variantes Version Cue pour chaque élément (Adobe Creative Suite 2 uniquement). Seul le fichier courant s'affiche, sauf si vous avez créé un groupe de variantes contenant le fichier ou des versions précédentes du fichier. Cliquez sur Variantes ou sur Versions, dans la partie supérieure droite de la zone de contenu, pour afficher les variantes ou les versions sous forme de vignettes. Dans la vue des variantes, vous pouvez également créer des groupes de variantes contenant les fichiers qui ne se trouvent pas dans le dossier actuel.
- Cliquez sur Affichage > Vignettes uniquement pour afficher les vignettes seules, sans aucune autre information. Toutefois, les info-bulles Version Cue affichent toujours des informations Version Cue lorsque vous positionnez le pointeur sur des vignettes de ce type.
- Sélectionnez Affichage > Diaporama pour afficher les vignettes sous la forme d'un diaporama plein écran. Il s'agit d'un moyen rapide et aisé d'afficher et d'utiliser des versions grand format de tous les fichiers graphiques d'un dossier. Les instructions concernant l'utilisation du diaporama s'affichent lorsque vous sélectionnez la commande.

 Selon la vue dans laquelle vous travaillez, vous pouvez afficher des informations supplémentaires sur les fichiers en positionnant le pointeur sur une vignette dans la zone de contenu. Pour les fichiers des projets Version Cue (Adobe Creative Suite 2 uniquement), vous pouvez également sélectionner Fichier > Versions ou Fichier > Variantes. Cette commande ouvre une boîte de dialogue qui vous permet d'utiliser les versions ou les variantes des fichiers sans avoir à sélectionner la vue correspondante dans la zone de contenu de Bridge.

### Pour spécifier le mode d'affichage des fichiers et dossiers dans Bridge

Vous pouvez spécifier le type de fichiers et de dossiers à afficher sous forme de vignettes dans la zone de contenu, ainsi que l'ordre dans lequel ils doivent apparaître.

❖ Sélectionnez l'une des commandes suivantes dans le menu Affichage :

- Trier, suivi de l'ordre dans lequel vous souhaitez trier les fichiers. Sélectionnez Croissant par exemple, pour effectuer un tri dans l'ordre croissant. Sélectionnez Manuellement pour effectuer un tri selon le dernier ordre dans lequel vous avez fait glisser les fichiers.

- Fichiers masqués, pour afficher les fichiers masqués, tels que les fichiers Version Cue et les fichiers mis en cache qui ont été provisoirement enlevés (et non définitivement supprimés) des projets Version.
- Dossiers, pour afficher les dossiers ainsi que les fichiers individuels.
- Tous les fichiers, pour afficher tous les fichiers quel que soit leur type, y compris les fichiers non-Adobe que Bridge n'affiche pas normalement.
- Fichiers image uniquement, pour n'afficher que les fichiers graphiques (au format EPS, JPEG, BMP, PS, TIFF ou GIF par exemple).
- Fichiers Camera Raw uniquement, pour n'afficher que les fichiers Camera Raw.
- Fichiers vectoriels uniquement, pour n'afficher que les fichiers créés à l'aide de logiciels de dessin, tels qu'Adobe Illustrator, ainsi que les fichiers EPS et PS.
- Actualiser (accessible également à partir du menu du panneau Favoris), pour mettre à jour la zone de contenu. Cette commande est pratique notamment lorsque vous effectuez certaines opérations Version Cue qui n'entraînent pas automatiquement l'actualisation de la zone de contenu. Le fait de fermer, puis de rouvrir Bridge actualise également la zone de contenu.

Vous pouvez également cliquer sur Aucun filtre, dans la partie supérieure droite de la fenêtre Bridge, puis sélectionner les fichiers à afficher en fonction de leur note ou de leur libellé. Le menu Aucun filtre fonctionne indépendamment de la commande Affichage > Trier.

## Pour parcourir les dossiers et les fichiers dans Bridge

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez le panneau Dossiers et cliquez sur le dossier de votre choix. Cliquez sur le signe plus (Windows) ou sur le triangle (Mac OS) en regard de ce dossier, ou cliquez deux fois sur le dossier lui-même pour l'ouvrir et afficher les sous-dossiers qu'il contient.
- Sélectionnez le panneau Favoris et cliquez sur le dossier de votre choix.
- Sélectionnez un dossier dans le menu Rechercher dans. Cliquez sur le bouton Précédent, Suivant ou Dossier parent en regard du menu pour naviguer dans le dossier figurant dans le menu.

## Voir également

« Pour spécifier le mode d'affichage des fichiers et dossiers dans Bridge » à la page 42

## Pour sélectionner des fichiers dans Bridge

Pour pouvoir travailler sur un fichier, vous devez avant tout le sélectionner. Il est possible de sélectionner plusieurs fichiers à la fois.

❖ Dans le dossier actuel, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur la vignette d'un fichier.
- Pour sélectionner plusieurs fichiers contigus, cliquez dessus tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour sélectionner plusieurs fichiers non contigus, cliquez dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Windows) ou la touche Commande enfoncée (Mac OS).
- Pour sélectionner tous les fichiers avec libellé ou sans libellé, choisissez Edition > Sélectionner les éléments à libellé ou Edition > Sélectionner les éléments sans libellé.
- Pour sélectionner l'inverse de la sélection actuelle, choisissez Edition > Inverser la sélection.


## Pour ouvrir les fichiers dans Bridge

Il est possible d'ouvrir différents types de fichiers dans Bridge, même des fichiers qui n'ont pas été créés à l'aide d'applications Adobe.

- 1 Sélectionnez le fichier dans le dossier actuel.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fichier > Ouvrir.
- Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
- Cliquez deux fois sur le fichier dans la zone de contenu ou le panneau Aperçu.
- Choisissez Fichier > Ouvrir avec, suivi du nom de l'application à utiliser pour ouvrir le fichier.
- Faites glisser le fichier dans l'espace de travail d'une application, par exemple un document Illustrator ouvert.
- Faites glisser le fichier sur l'icône de l'application.
- Sélectionnez Fichier > Ouvrir dans Camera Raw pour modifier les paramètres Adobe Camera Raw du fichier.
- Choisissez Fichier > Ouvrir dans Adobe Encore DVD comme, suivi du type de fichier (Élément, Menu, Montage ou Diaporama) que vous souhaitez utiliser (Windows uniquement).


 Si vous choisissez Fichier > Parcourir pour lancer Bridge dans une application Production Studio et que vous cliquez deux fois sur un fichier, ce fichier est ouvert ou importé dans l'application.

## Pour gérer les fichiers à l'aide de Bridge

Adobe Bridge il est très facile de faire glisser des fichiers, de les déplacer d'un dossier à un autre, de les dupliquer, en un mot, de les manipuler.


**Remarque :** Si vous disposez d'Adobe Creative Suite 2, vous pouvez également utiliser Adobe Version Cue à partir de Bridge pour gérer des fichiers dont vous êtes l'auteur. Vous pouvez créer et gérer des versions révisées de fichiers stockés dans des projets Version Cue. Version Cue est aussi un outil très pratique et convivial pour gérer des fichiers en groupes de travail. Il permet non seulement de gérer des fichiers Adobe Creative Suite, mais également d'autres fichiers Adobe et non-Adobe.

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

**Pour supprimer des fichiers** Sélectionnez les fichiers et cliquez sur le bouton Supprimer  ou appuyez sur la touche Suppr.

**Pour copier des fichiers et des dossiers** Sélectionnez les fichiers ou les dossiers à copier, puis choisissez Edition > Copier, ou faites glisser les fichiers ou les dossiers vers un autre dossier tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou la touche Option (Mac OS) enfoncée.

**Pour déplacer des fichiers vers un autre dossier** Sélectionnez les fichiers, puis faites-les glisser vers le dossier de votre choix. Lorsque vous utilisez des images Adobe Stock Photos, vous ne pouvez pas les faire glisser vers différentes zones, car certaines d'entre elles peuvent être des vignettes d'images complémentaires. Pour faire glisser une image complémentaire, vous devez tout d'abord la télécharger, puis la faire glisser à partir du dossier dans lequel elle a été téléchargée.

 Pour joindre rapidement une image à un message électronique, faites-la glisser depuis Bridge, puis déposez-la dans le message électronique.

**Pour afficher l'emplacement d'un fichier dans le système d'exploitation** Sélectionnez le fichier puis choisissez Fichier > Faire apparaître dans l'Explorateur (Windows) ou Fichier > Faire apparaître dans le Finder (Mac OS).

**Pour localiser un fichier dans une collection** Sélectionnez le fichier, puis choisissez Fichier > Faire apparaître dans Bridge. Une collection est une recherche sauvegardée. Par défaut, lorsque vous sélectionnez un fichier dans une collection, il est listé comme étant localisé dans le dossier « File Results ». Lorsque vous sélectionnez la commande Faire apparaître dans Bridge, vous accédez au dossier contenant le fichier.

**Pour importer des fichiers dans une application** Sélectionnez les fichiers, puis choisissez Fichier > Placer, suivi du nom de l'application. Vous pouvez par exemple utiliser cette commande pour importer une image JPEG dans Illustrator. Vous pouvez également faire glisser les fichiers depuis Bridge vers une application. Selon le fichier choisi, il peut que vous ayez d'abord à ouvrir le document dans lequel vous voulez effectuer l'importation.

**Pour faire glisser des fichiers en dehors de Bridge** Sélectionnez les fichiers, puis faites-les glisser vers le Bureau ou n'importe quel autre dossier. Cette opération déplace le fichier vers le Bureau ou un dossier.

**Pour faire glisser des fichiers dans Bridge** Sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans le Bureau, un dossier ou une autre application prenant en charge l'opération glisser-déplacer, puis faites glisser ces fichiers dans la zone de contenu de Bridge.

Les fichiers sont alors déplacés de leur dossier actuel vers le dossier affiché dans Bridge. (Si le fichier que vous faites glisser se trouve sur un volume différent de celui de Bridge, le fichier est copié, et non déplacé, dans Bridge.)



Faites glisser un fichier ou un dossier dans le panneau Aperçu pour afficher le contenu du dossier dans Bridge.

## Pour gérer les dossiers à l'aide de Bridge

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

**Pour créer des dossiers** Choisissez Fichier > Nouveau dossier. Saisissez ensuite le nom du dossier lorsque ce dernier s'affiche dans la zone de contenu.

**Pour supprimer des dossiers** Sélectionnez le dossier et appuyez sur la touche Suppr.

**Pour ajouter des dossiers aux Favoris** Choisissez un dossier dans le menu Rechercher dans ou dans le panneau Favoris, ou sélectionnez-le dans la zone de contenu. Sélectionnez ensuite Fichier > Ajouter aux Favoris. Vous pouvez également faire glisser le dossier depuis la zone de contenu vers le dossier Favoris.

**Pour supprimer des dossier de Favoris** Dans le panneau Favoris, sélectionnez le dossier à supprimer. Sélectionnez Fichier > Supprimer des Favoris.

**Pour réorganiser les dossiers affichés dans le panneau Favoris** Faites glisser le dossier vers l'emplacement souhaité dans le panneau.

## Pour faire pivoter des images à l'aide de Bridge

Vous pouvez faire pivoter des images JPEG, PSD, TIFF et Camera Raw dans Bridge. La rotation d'une image dans Bridge peut entraîner également sa rotation dans l'application utilisée pour la créer. Les rotations n'affectent pas les données du fichier image.

1 Sélectionnez une ou plusieurs images dans la zone de contenu.

2 Choisissez Edition > Rotation 90 D horaire, Rotation 90 D antihoraire ou Rotation 180 D.

## Pour ajouter un libellé aux fichiers à l'aide de Bridge

Ajouter un libellé d'une certaine couleur aux fichiers est un moyen pratique de signaler et donc d'identifier rapidement un grand nombre de fichiers. À l'aide du menu Affichage > Trier ou du bouton Aucun filtre, vous pouvez afficher les fichiers en fonction de leur libellé de couleur.

Supposons par exemple que vous venez d'importer un grand nombre d'images et que vous les affichez dans Bridge. Au fur et à mesure que vous les passez en revue, vous pouvez ajouter un libellé à celles que vous souhaitez garder. Après cette première passe, utilisez le bouton Aucun filtre pour afficher les fichiers auxquels vous avez ajouté un libellé d'une couleur particulière.

Vous pouvez attribuer des noms aux libellés à l'aide de la boîte de dialogue Préférences. Ce nom est ensuite ajouté aux métadonnées du fichier lorsque vous appliquez le libellé.

**Remarque :** Lorsque vous visualisez les fichiers, Bridge affiche aussi bien les fichiers avec que sans libellé, jusqu'à ce que vous sélectionniez une autre option. Par ailleurs, le fait de purger la mémoire cache supprime les libellés des fichiers qui ne prennent pas en charge le langage XMP (comme c'est le cas des fichiers BMP, DCS, Pict, PS6 PDF et PSB), les fichiers verrouillés ou les fichiers en lecture seule (fichiers sur CD par exemple).

1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour ajouter un libellé aux fichiers, choisissez une couleur dans le menu Libellé.
- Pour supprimer les libellés des fichiers, sélectionnez Libellé > Sans libellé.

## Voir également

« Pour spécifier le mode d'affichage des fichiers et dossiers dans Bridge » à la page 42

## Pour noter les fichiers à l'aide de Bridge

Lors de l'affectation de notes aux fichiers, vous pouvez attribuer de zéro à cinq étoiles. À l'aide du menu Affichage > Trier ou du bouton Aucun filtre, vous pouvez afficher les fichiers en fonction de leur note.

Supposons par exemple que vous venez d'importer un grand nombre d'images et que vous les affichez dans Bridge. Au fur et à mesure que vous les passez en revue, vous pouvez leur attribuer une note. Après cette première passe, vous pouvez choisir de n'afficher que les fichiers auxquels vous avez attribué quatre ou cinq étoiles.

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Dans la vue Vignettes, cliquez sur le point représentant le nombre d'étoiles que vous voulez attribuer au fichier. Les points ne s'affichent pas dans les vignettes de très petite taille. Si nécessaire, redimensionnez les vignettes jusqu'à ce que les points apparaissent.
  - Choisissez une note à partir du menu Libellé.
  - Pour ajouter ou supprimer une étoile, choisissez Libellé > Augmenter la note ou Libellé > Baisser la note.
  - Pour supprimer toutes les étoiles, choisissez Libellé > Aucune note.

## Voir également

« Pour spécifier le mode d'affichage des fichiers et dossiers dans Bridge » à la page 42

## Pour rechercher des fichiers et des dossiers avec Bridge

Bridge permet de rechercher des fichiers et des dossiers. Vous pouvez affiner vos recherches en définissant plusieurs critères. Vous pouvez même enregistrer vos critères de recherche en tant que *collection*, de façon à pouvoir effectuer la même recherche ultérieurement.

- 1 Sélectionnez Edition > Rechercher.
- 2 Dans la boîte de dialogue Rechercher, choisissez un dossier source dans le menu Rechercher dans. Par défaut, ce menu affiche le dossier actif. Cliquez sur le bouton Parcourir pour naviguer dans l'arborescence des dossiers.
- 3 (Facultatif) Sélectionnez Inclure tous les sous-dossiers pour étendre la recherche à tous les sous-dossiers du dossier source.
- 4 (Facultatif) Sélectionnez Rechercher les anciennes versions des fichiers Version Cue pour inclure dans la recherche les versions antérieures des fichiers Adobe Version Cue, ainsi que les versions actuelles (Adobe Creative Suite 2 uniquement).
- 5 (Facultatif) Sélectionnez Afficher les résultats dans une nouvelle fenêtre pour que les résultats de la recherche s'affichent dans une nouvelle fenêtre Bridge. Lorsque cette fonction n'est pas sélectionnée, les résultats de la recherche s'affichent dans la zone de contenu de la fenêtre active.
- 6 Choisissez un critère de recherche en sélectionnant une option dans le menu Critères situé à l'extrême gauche.
- 7 Sélectionnez un opérateur restrictif dans le menu Critères du centre.
- 8 Le cas échéant, entrez le texte à rechercher dans la zone de saisie de droite. Vous pouvez entrer des critères de recherche basiques, tels que AND, OR et \* (pour les caractères génériques).
- 9 Pour ajouter de nouveaux critères de recherche, cliquez sur le signe plus. Pour enlever des critères de recherche, cliquez sur le signe moins.
- 10 Cliquez sur Rechercher. Bridge affiche alors les fichiers qui correspondent à vos critères de recherche, et vous pouvez les parcourir.
- 11 (Facultatif) Pour enregistrer vos critères de recherche afin de pouvoir effectuer la même recherche plus tard, cliquez sur Enregistrer comme collection. Donnez un nom à la collection. Sélectionnez Rechercher à partir du dossier actif pour effectuer vos prochaines recherches à partir du même dossier. Cliquez ensuite sur Enregistrer. Les critères de recherche sont enregistrés dans le dossier Collections affiché dans le panneau Favoris.



## Voir également

« Pour effectuer des recherches à l'aide de critères enregistrés en tant que collections » à la page 47

## Pour effectuer des recherches à l'aide de critères enregistrés en tant que collections

Si vous avez enregistré des critères de recherche en utilisant l'option Enregistrer comme collection de la boîte de dialogue Rechercher, vous pouvez utiliser la collection ainsi créée pour effectuer de nouveau la même recherche.

- 1 Sélectionnez Collections dans le panneau Favoris ou le menu Rechercher dans.
- 2 Cliquez deux fois sur la collection de votre choix.

Une nouvelle fenêtre Bridge s'affiche, contenant les résultats de la recherche.

## Voir également

« Pour rechercher des fichiers et des dossiers avec Bridge » à la page 46

# Exécution de tâches automatisées dans Bridge

## Pour exécuter des tâches automatisées à l'aide de Bridge

Le menu Outils contient des sous-menus pour les diverses commandes accessibles dans les différentes applications Adobe. Par exemple, si vous disposez d'Adobe Photoshop, vous pouvez utiliser les commandes du sous-menu Outils > Photoshop pour constituer des collections d'images et créer des panoramas Photomerge à partir de photos sélectionnées dans Bridge. Exécuter ces tâches à partir de Bridge permet de gagner du temps, car vous n'avez pas à ouvrir les fichiers un par un.

**Remarque :** Les fournisseurs et fabricants tiers peuvent également ajouter leurs propres éléments au menu Outils, ce qui permet d'augmenter les fonctionnalités disponibles dans Bridge. Pour plus d'informations sur la création de vos propres scripts, consultez *Référence de script JavaScript Bridge*.

- 1 Sélectionnez les fichiers ou les dossiers que vous souhaitez utiliser. Si vous sélectionnez un dossier, la commande est appliquée lorsque cela est possible à tous les fichiers qu'il contient.
- 2 Sélectionnez Outils > [Application], suivi de la commande de votre choix. Si votre application ne dispose d'aucune tâche automatisée, aucun nom d'application ne s'affiche dans le menu.

Pour en savoir plus sur une commande particulière, voir la documentation de l'application concernée.

## Pour renommer des fichiers par lots à l'aide de Bridge

Vous pouvez renommer des fichiers ou des dossiers en groupes, ou lots. Lorsque vous renomez des fichiers par lots, vous pouvez choisir les mêmes paramètres pour tous les fichiers sélectionnés.

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Sélectionnez les fichiers à renommer.
  - Sélectionnez un dossier dans le panneau Dossiers. Les nouveaux paramètres s'appliqueront à tous les fichiers de ce dossier.
- 2 Sélectionnez Outils > Changement de nom global.
- 3 Définissez les options suivantes, puis cliquez sur Renommer :
  - Dans la zone Dossier de destination, indiquez si vous souhaitez que les fichiers renommés soient placés dans le même dossier ou dans un dossier différent, qu'ils soient transférés ou bien copiés vers un autre dossier. Si vous sélectionnez Déplacer dans un autre dossier ou Copier dans un autre dossier, cliquez sur Parcourir pour sélectionner le dossier en question.
  - Dans la zone Nouveaux noms de fichiers, sélectionnez des éléments dans les menus ou saisissez le texte de votre choix dans les zones prévues à cet effet. Les éléments et le texte spécifiés sont ensuite combinés pour créer les nouveaux noms

des fichiers. Vous pouvez cliquer sur les boutons + ou - pour ajouter ou supprimer des éléments. Un aperçu du nouveau nom du fichier s'affiche dans le bas de la boîte de dialogue.

**Remarque :** Si vous avez sélectionné Numéro de séquence, entrez un nombre. Ce nombre est automatiquement incrémenté pour chaque fichier nommé.

- Sélectionnez Conserver le nom actuel du fichier dans les métadonnées XMP si vous souhaitez conserver le nom d'origine du fichier dans les métadonnées.
- Dans la zone Compatibilité, sélectionnez les systèmes d'exploitation avec lesquels vous voulez que les fichiers soient compatibles. Le système d'exploitation en cours est sélectionné par défaut et ne peut être désélectionné.

## Métadonnées dans Bridge

### A propos des métadonnées

Les *métadonnées* sont des informations sur les fichiers qui indiquent notamment l'auteur, la résolution, l'espace colorimétrique, le copyright et les mots-clés qui leur sont associés. Vous pouvez utiliser les métadonnées pour rationaliser votre flux de production et organiser vos fichiers. Ces informations sont stockées à l'aide d'une méthode qui utilise la norme XMP (Extensible Metadata Platform) et sur laquelle Adobe Bridge et les applications Adobe Creative Suite sont basées. La norme XMP repose sur le langage XML et dans la plupart des cas, les informations sont stockées dans le fichier lui-même de manière à ne pas les perdre. Lorsqu'il n'est pas possible de stocker les informations dans le fichier lui-même, les métadonnées XMP sont conservées dans un fichier à part, appelé *fichier annexe*.

De nombreuses fonctionnalités puissantes de Bridge qui vous permettent d'organiser, de rechercher et d'effectuer le suivi de vos fichiers et de leurs versions dépendent des métadonnées XMP. Bridge offre deux façons d'accéder aux métadonnées : via le panneau Métadonnées et à partir de la boîte de dialogue Informations sur le fichier. Ces deux moyens fournissent des vues différentes des métadonnées XMP stockées dans les fichiers. Dans certains cas, il peut y avoir plusieurs vues pour une même propriété. Par exemple, une propriété peut être libellée Auteur dans une vue et Créateur dans une autre mais il s'agit dans les deux cas de la même propriété sous-jacente. Même si vous personnalisez ces vues pour des flux de tâches particuliers, elles restent normalisées via XMP. La vue Avancées de la boîte de dialogue Informations sur le fichier affiche les valeurs fondamentales stockées.

Les métadonnées stockées dans d'autres formats, tels que EXIF, IPTC (IIM), GPS ou TIFF, sont synchronisées et décrites à l'aide d'XMP pour faciliter leur visualisation et leur gestion. D'autres applications et fonctions (Adobe Version Cue par exemple) utilisent également XMP pour communiquer et stocker des informations telles que les commentaires de version. Par exemple, lorsque vous enregistrez un fichier dans Version Cue, vous pouvez ajouter en commentaire que vous avez fait pivoter le fichier lorsque vous avez travaillé dessus. Ultérieurement, vous pourrez à l'aide de Bridge naviguer jusqu'à ce projet Version Cue et faire une recherche sur le mot « pivoter » pour localiser le fichier.

Dans la plupart des cas, les métadonnées sont conservées dans leur fichier, même si le format du fichier change, de PSD à JPG par exemple. Les métadonnées sont également conservées lorsque les fichiers sont placés dans une disposition Adobe InDesign.



*Vous pouvez utiliser le Kit de développement logiciel XMP (ou SDK XMP) pour personnaliser la création, le traitement et l'échange des métadonnées. Vous pouvez par exemple utiliser le SDK XMP pour ajouter des champs à la boîte de dialogue Informations sur le fichier. Pour en savoir plus sur la norme XMP et le SDK XMP, consultez Adobe Solutions Network sur le site Web Adobe.*

### A propos du panneau Métadonnées de Bridge

A partir du panneau Métadonnées, vous pouvez afficher et modifier les métadonnées des fichiers sélectionnés, rechercher des fichiers à partir de leurs métadonnées et utiliser des modèles pour ajouter ou remplacer des métadonnées. Les métadonnées conservent des informations sur le contenu, le copyright, l'origine et l'historique des documents. Version Cue utilise les métadonnées pour gérer les fichiers.

Vous pouvez spécifier les types de métadonnées à afficher dans le panneau Métadonnées.

**Remarque :** Si vous avez appliqué des métadonnées à un fichier Adobe Acrobat® PDF, il se peut que certains mots-clés ne s'affichent pas bien qu'ils soient bel et bien associés au fichier.

En fonction du fichier sélectionné, les types de métadonnées suivants s'affichent dans le panneau Métadonnées de Bridge :

**Propriétés de fichier** Décrit les caractéristiques du fichier, notamment sa taille, sa date de création et sa date de modification.

**IPTC Core** Affiche les métadonnées modifiables. Vous pouvez ajouter des légendes à vos fichiers, ainsi que des informations de copyright. IPTC Core est une nouvelle norme qui a été approuvée par l'IPTC (International Press Telecommunications Council) en Octobre 2004. Elle diffère de l'ancienne norme IPTC (IIM, standard hérité) en ce sens que de nouvelles propriétés ont été ajoutées tandis qu'autres ont été supprimées, et que certains noms de propriété ont été modifiés. Pour afficher les anciennes métadonnées IPTC (IIM, standard hérité), sélectionnez-les parmi les options Métadonnées de la boîte de dialogue Préférences.

**IPTC (IIM, standard hérité)** Affiche les métadonnées modifiables. Comme avec IPTC Core, vous pouvez ajouter des légendes à vos fichiers ainsi que des informations de copyright. Ce jeu de métadonnées est masqué par défaut, car il est remplacé par IPTC Core. Vous pouvez toutefois les afficher en les sélectionnant parmi les options Métadonnées de la boîte de dialogue Préférences.

**Polices** Répertorie les polices utilisées dans les fichiers Adobe InDesign.

**Nuancier** Répertorie les nuances utilisées dans les fichiers Adobe InDesign.

**Données de l'appareil photo (EXIF)** Affiche des informations attribuées par les appareils photo numériques. Les données EXIF incluent les paramètres de l'appareil photo au moment de la prise.

**GPS** Affiche les informations de navigation fournies par le système GPS (Global Positioning System) disponible sur certains appareils photo numériques. Les photos ne contenant aucune information GPS n'ont pas de métadonnées GPS.

**Camera Raw** Affiche les paramètres appliqués par le module externe Camera Raw.

**Historique des modifications** Conserve un historique des modifications apportées aux images à l'aide de Photoshop.

**Adobe Stock Photos** Répertorie des informations sur les images téléchargées via Adobe Stock Photos.

**Version Cue** Répertorie les informations de toutes les versions Version Cue d'un fichier donné.

**Remarque :** Selon les applications que vous utilisez, des panneaux personnalisés contenant diverses propriétés peuvent également s'afficher.

## Pour afficher des métadonnées dans Bridge

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un ou plusieurs fichiers et affichez leurs informations dans le panneau Métadonnées. Si vous avez sélectionné plusieurs fichiers, seules les métadonnées communes à ces fichiers s'affichent. Utilisez les barres de défilement pour afficher les catégories masquées. Cliquez sur le triangle pour afficher le contenu d'une catégorie dans son intégralité.



*Vous pouvez modifier la taille de la police utilisée dans le panneau en sélectionnant Augmenter le corps de la police ou Diminuer le corps de la police dans le menu du panneau.*

- Sélectionnez un ou plusieurs fichiers, puis choisissez Fichier > Informations. Sélectionnez ensuite l'une des catégories répertoriées sur la gauche.
- Sélectionnez Affichage > Détails ou Affichage > Versions et variantes pour afficher les métadonnées à côté des vignettes dans la zone de contenu. Cette fonction est particulièrement utile pour visualiser des fichiers Version Cue.
- Positionnez le pointeur sur une vignette dans la zone de contenu. Les métadonnées s'affichent dans une info-bulle uniquement si l'option Afficher les info-bulles a été sélectionnée dans les préférences générales.

## Pour modifier des métadonnées dans Bridge

- 1 Cliquez sur l'icône représentant un crayon à droite du champ de métadonnées que vous voulez modifier.

- 2 Saisissez le texte destiné à modifier ou ajouter des métadonnées dans la zone prévue à cet effet.
- 3 Appuyez sur la touche de tabulation pour passer d'un champ de métadonnées à l'autre.
- 4 Une fois vos modifications terminées, cliquez sur le bouton Appliquer ✓ dans le bas du panneau Métadonnées. Pour annuler des modifications que vous avez apportées, cliquez sur le bouton Annuler ⓧ dans le bas du panneau.

## Pour spécifier les métadonnées à afficher dans le panneau Métadonnées

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Sélectionnez Préférences dans le menu du panneau Métadonnées.
  - Sélectionnez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS), puis cliquez sur Métadonnées dans la liste affichée sur le côté gauche de la boîte de dialogue.
- 2 Sélectionnez les champs de métadonnées à afficher dans le panneau Métadonnées.
- 3 Sélectionnez l'option Masquer les champs vides pour masquer les champs qui ne contiennent aucune information.
- 4 Cliquez sur OK.

## Pour ajouter des métadonnées à l'aide de la boîte de dialogue Informations sur le fichier

La boîte de dialogue Informations sur le fichier affiche les données de l'appareil photo, d'autres propriétés du fichier, un historique des modifications, des informations de copyright et de création (le cas échéant), ainsi que des panneaux de métadonnées personnalisés (si l'application les a installés). Vous pouvez ajouter des métadonnées directement à partir de la boîte de dialogue Informations sur le fichier. Si vous sélectionnez plusieurs fichiers, la boîte de dialogue indique les champs pour lesquels les valeurs diffèrent. Toute information que vous ajoutez à un champ est appliquée à tous les fichiers sélectionnés.

**Remarque :** Vous pouvez également afficher les métadonnées d'un fichier dans le panneau Métadonnées, dans certaines vues de la zone de contenu ou en positionnant le pointeur sur la vignette correspondante dans la zone de contenu.

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers.
- 2 Choisissez Fichier > Infos fichier.
- 3 Parmi les options ci-après de la liste affichée sur le côté gauche de la boîte de dialogue, sélectionnez celle(s) de votre choix :

**Description** Permet d'indiquer des informations sur le document, telles que son titre, son auteur, sa description et les mots-clés qui peuvent être utilisés pour sa recherche. Vous pouvez également sélectionner du texte dans le menu affiché sur la droite des champs de texte. Pour spécifier des informations sur le copyright, sélectionnez Protégé par copyright dans le menu contextuel Statut du copyright. Entrez ensuite la chaîne d'informations sur le copyright et l'URL de la personne ou de la société propriétaire du copyright.

**Données audio 1** Vous permet d'entrer des informations sur le fichier audio, y compris le titre, l'artiste et l'album.

**Données audio 2** Répertoire des informations sur le fichier audio, y compris les paramètres de débit, de durée et de boucle.

**Catégories** Permet d'indiquer des informations sur les catégories Associated Press. Vous pouvez également sélectionner du texte dans le menu affiché sur la droite des champs de texte. L'option Catégories ne s'affiche que lorsqu'Adobe Photoshop est installé sur votre ordinateur.

**Historique** Affiche un historique Adobe Photoshop contenant des informations sur les images enregistrées à l'aide de Photoshop. L'option Historique ne s'affiche que lorsqu'Adobe Photoshop est installé sur votre ordinateur.

**Données de l'appareil photo 1** Affiche des informations en lecture seule sur l'appareil photo et les paramètres utilisés lors de la prise, telles que le modèle, la vitesse d'obturation et l'ouverture du diaphragme. L'option Données de l'appareil photo 1 s'affiche uniquement si Adobe Photoshop ou Production Studio est installé.

**Données de l'appareil photo 2** Affiche des informations en lecture seule sur la photo, telles que les dimensions et la résolution en pixels. L'option Données de l'appareil photo 2 s'affiche uniquement si Adobe Photoshop ou Production Studio est installé.

**Adobe Stock Photos** Affiche des informations en lecture seule sur les images téléchargées via Adobe Stock Photos.

**Données vidéo 1** Répertorie des informations sur le fichier vidéo, y compris la largeur et la hauteur de l'image vidéo, et vous permet d'entrer des informations sur le fichier vidéo, y compris le nom de la bande et le nom de la scène.

**Données vidéo 2** Répertorie des informations sur la vidéo, y compris les valeurs de code temporel et le nom alternatif de la bande.

**Origine** Permet d'indiquer des informations utiles sur le fichier, telles que sa date et son lieu de création, son titre, ses références de transmission, et des instructions particulières sur sa gestion. Vous pouvez également sélectionner du texte dans le menu affiché sur la droite des champs de texte.

**Avancées** Affiche des champs et des structures pour le stockage des métadonnées à l'aide d'espaces de noms et de propriétés, tels que le format de fichier et les propriétés XMP, EXIF et PDF. À partir de ces informations, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Cliquez sur Enregistrer pour exporter les métadonnées vers un fichier texte (avec l'extension de nom de fichier .xmp).
- Cliquez sur Remplacer pour remplacer les métadonnées dans les fichiers existants par des métadonnées enregistrées dans un fichier XMP. Les valeurs des propriétés existantes sont remplacées par les nouvelles valeurs.
- Cliquez sur Ajouter pour ajouter les métadonnées des fichiers existants aux métadonnées enregistrées dans un fichier XMP. Les valeurs des propriétés existantes ne sont pas remplacées par les nouvelles valeurs, ces dernières étant ajoutées ou insérées selon les besoins.
- Cliquez sur Supprimer pour supprimer les propriétés de l'option Avancées actuellement sélectionnées. Pour sélectionner plusieurs propriétés, cliquez dessus tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

**Remarque :** Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour donner à ces commandes la valeur Remplacer tout, Ajouter tout ou Supprimer tout. Ces commandes modifient toutes les informations sur le fichier, à savoir les informations EXIF non modifiables par l'utilisateur (telles que l'ouverture du diaphragme et l'ID du fichier Photoshop), ainsi que les informations modifiables par l'utilisateur (telles que le titre du document et les mots-clés qui lui sont associés). Lorsque la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) est maintenue enfoncée, le bouton Réinitialiser s'affiche afin de vous permettre de restaurer les paramètres précédents.

4 Cliquez sur OK pour appliquer les modifications.

## Pour utiliser les modèles de métadonnées dans Bridge

Vous pouvez modifier les métadonnées d'un fichier dans la boîte de dialogue Informations sur le fichier, puis enregistrer les nouveaux paramètres en tant que modèle pour une utilisation ultérieure avec d'autres fichiers.

1 Créez un fichier à l'aide d'une application Adobe Creative Suite ou Production Studio. Vous obtenez un fichier sans métadonnées d'aucune source que ce soit.

2 Sélectionnez le fichier.

3 Sélectionnez Fichier > Informations.

4 Entrez les informations de votre choix dans la boîte de dialogue Informations sur le fichier.

5 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu affiché en haut à droite de la boîte de dialogue Informations sur le fichier :

- Pour enregistrer les métadonnées définies dans la boîte de dialogue Informations sur le fichier en tant que modèle pour les utiliser avec d'autres fichiers, sélectionnez Enregistrer le modèle de métadonnées. Donnez un nom au modèle, puis cliquez sur Enregistrer.
- Pour supprimer un modèle de métadonnées existant, sélectionnez Supprimer le modèle de métadonnées. Sélectionnez le modèle à supprimer dans le menu de la boîte de dialogue, puis cliquez sur Supprimer.
- Pour ouvrir le dossier contenant les modèles de métadonnées, sélectionnez Afficher les modèles.

6 Cliquez sur OK. Vous pouvez également appliquer des modèles de métadonnées aux fichiers à l'aide des commandes Ajouter des métadonnées et Remplacer des métadonnées dans le menu Outils ou le menu du panneau Métadonnées.

## Pour appliquer des modèles de métadonnées aux fichiers dans Bridge

Une fois que vous avez enregistré des métadonnées pour un fichier, vous pouvez les appliquer à d'autres fichiers.

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers.
- 2 Sélectionnez l'une des commandes suivantes dans le menu du panneau Métadonnées ou le menu Outils :
  - Ajouter des métadonnées, suivi du nom du modèle à appliquer. Cette commande applique les métadonnées du modèle uniquement aux valeurs ou aux propriétés pour lesquelles aucune métadonnée n'a été définie dans le fichier.
  - Remplacer des métadonnées, suivi du nom du modèle à appliquer. Cette commande remplace toutes les métadonnées existantes dans le fichier par les métadonnées définies dans le modèle.

## Pour appliquer des mots-clés aux fichiers à l'aide de Bridge

Le panneau Mots-clés permet de créer et d'appliquer des mots-clés aux fichiers à l'aide de Bridge. Les mots-clés peuvent être organisés en catégories appelées *ensembles de mots-clés*. Définir des mots-clés vous permet d'identifier les fichiers en fonction de leur contenu. Vous pourrez ensuite afficher tous les fichiers qui partagent les mêmes mots-clés sous la forme d'un groupe.



**Remarque :** Les mots-clés définis dans Bridge sont différents des mots-clés XMP définis dans la boîte de dialogue Informations sur le fichier, ces derniers s'affichant dans les fichiers Version Cue dans la section Autres métadonnées de la boîte de dialogue Informations sur le fichier.

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :


- Pour ajouter un mot-clé, sélectionnez un ou plusieurs fichiers. Dans le panneau Mots-clés, activez la case à cocher en regard du mot-clé que vous voulez ajouter. Une coche apparaît dans la case en regard du mot-clé une fois qu'il a été ajouté à un fichier.
- Pour ajouter un ensemble de mots-clés, sélectionnez un ou plusieurs fichiers. Dans le panneau Mots-clés, activez la case à cocher en regard de l'ensemble de mots-clé que vous voulez ajouter. Une coche apparaît dans la case en regard de l'ensemble de mots-clés une fois qu'il a été ajouté à un fichier.



*Vous pouvez créer un ensemble de mots-clés que vous utilisez fréquemment afin de les appliquer sous forme de groupe.*

- Pour supprimer les mots-clés associés à un fichier, sélectionnez le fichier, puis désactivez la case à cocher en regard du mot-clé ou de l'ensemble de mots-clés que vous souhaitez supprimer.
- Pour créer un mot-clé, cliquez sur le bouton Nouveau mot-clé  situé dans le bas du panneau, ou sélectionnez Nouveau mot-clé dans le menu du panneau. Un nouveau mot-clé par défaut s'affiche dans le panneau. Pour créer le nouveau mot-clé, tapez le nom par défaut et appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
- Pour créer un ensemble de mots-clés, cliquez sur le bouton Nouvel ensemble de mots-clés  situé dans le bas du panneau, ou sélectionnez Nouvel ensemble de mots-clés dans le menu du panneau. Un nouvel ensemble de mots-clés par défaut s'affiche dans le panneau. Pour créer le nouvel ensemble de mots-clés, tapez le nom par défaut et appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
- Pour renommer un mot-clé ou un ensemble de mots-clés, sélectionnez ce mot-clé ou cet ensemble de mots-clés, puis cliquez sur Renommer dans le menu du panneau. Tapez ensuite le nom dans le panneau et appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

**Remarque :** Lorsque vous renommez un mot-clé, son nom n'est pas modifié dans les fichiers qui le contiennent, ces derniers conservant le nom d'origine du mot-clé.

- Pour déplacer un mot-clé d'un ensemble de mots-clés vers un autre, faites-le glisser vers l'ensemble de votre choix.
- Pour supprimer un mot clé, sélectionnez-le en cliquant dessus, puis cliquez sur le bouton de suppression  situé dans le bas du panneau, ou sélectionnez Supprimer dans le menu du panneau.

**Remarque :** Les mots-clés obtenus par le biais d'autres utilisateurs sont répertoriés dans la catégorie Autres mots-clés jusqu'à ce que vous les reclassiez. Pour faire en sorte que Bridge conserve ces mots-clés, sélectionnez-les, puis choisissez Rendre permanent dans le menu contextuel.

- Pour rechercher un fichier à l'aide d'un mot-clé, sélectionnez Rechercher dans le menu du panneau.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas modifier les mots-clés utilisés pour rechercher des photos de type Adobe Stock Photos.

## Voir également

« Pour rechercher des fichiers et des dossiers avec Bridge » à la page 46

# Adobe Stock Photos

## A propos d'Adobe Stock Photos

Adobe Stock Photos permet de consulter, d'essayer et d'acheter des photos sans droit d'auteur des bibliothèques d'images les plus complètes. Avec Adobe Stock Photos, nul besoin d'interrompre votre travail de composition pour rechercher des images de qualité. Vous pouvez en effet, depuis vos applications préférées, utiliser les puissantes fonctions de recherche d'Adobe Stock Photos pour rechercher et télécharger des images.

Dans Bridge, le panneau Favoris vous permet d'accéder rapidement à ces images stockées. Une fois votre ordinateur connecté à Internet, il vous suffit de cliquer sur l'icône d'Adobe Stock Photos pour parcourir des milliers d'images. Compte tenu de l'intégration entre Stock Photos et les applications Adobe, vous pouvez télécharger des photos à partir d'Adobe Stock Photos directement vers de nombreuses applications Adobe.

Lorsque vous êtes en phase de composition, vous avez besoin de pouvoir tester différentes images avant de faire un choix définitif. Adobe Stock Photos vous offre la possibilité de télécharger des versions gratuites basse résolution des images qui vous intéressent. Ainsi, vous pouvez travailler avec les images complémentaires tout au long de votre projet, et une fois votre choix définitif établi, vous achetez et vous téléchargez les images dans leur version haute résolution.

Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez ouvrir un compte auprès d'Adobe. Ce compte présente pour l'utilisateur l'avantage de n'avoir à saisir ses données personnelles qu'une seule fois, ce qui simplifie considérablement le processus d'extraction. Vous pouvez également consulter vos précédents achats et même télécharger de nouveau des photos que vous avez précédemment achetées.

## Voir également

« A propos des images complémentaires » à la page 56

« Avantages des comptes Stock Photos » à la page 58

« Achat d'images Stock Photos » à la page 56

## Recherches d'images dans Adobe Stock Photos

Il existe différentes méthodes de recherche des images dans Stock Photos. Si vous démarrez un projet sans idée particulière en tête, il peut être utile de faire une recherche assez large afin d'obtenir un maximum de suggestions que vous explorerez progressivement. Si vous avez au contraire une idée précise de ce dont vous avez besoin, vous pouvez utiliser les fonctions de recherche avancée afin de restreindre votre champ de recherche.

Les mots-clés associés sont également pratiques pour rechercher des photos. Après avoir trouvé des photos, vous pouvez lancer une nouvelle recherche en sélectionnant un ou plusieurs mots-clés associés. Chaque image est associée à des mots-clés qui permettent de trouver des images similaires. Plus vous sélectionnez de mots-clés, plus votre champ de recherche est restreint (et plus les résultats sont précis).

Les photos qui correspondent aux critères de recherche s'affichent dans la fenêtre principale de Bridge sous forme de vignettes. Vous pouvez redimensionner ces vignettes en faisant glisser le curseur situé au bas de l'écran. Lorsque vous cliquez sur une image des résultats obtenus, sa version gratuite basse résolution s'affiche dans le panneau Aperçu (cela peut prendre quelques secondes). Pour agrandir l'image complémentaire, il suffit de redimensionner le panneau Aperçu. Vous pouvez afficher les métadonnées de l'image dans le panneau Métadonnées sous Métadonnées Adobe Stock Photos.

Vos précédentes recherches sont automatiquement enregistrées dans le panneau Favoris de Stock Photos. Pour en afficher la liste, cliquez sur Recherches précédentes. Cliquez deux fois sur une recherche pour en afficher les résultats. Pour supprimer une recherche, sélectionnez-la, puis appuyez sur la touche Suppr (Windows), cliquez sur la recherche avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Envoyer à la corbeille (Windows) ou cliquez sur la recherche tout en appuyant sur la touche Contrôle, puis sélectionnez Placer dans la corbeille (Mac OS).

Toutes les vignettes provenant de recherches récentes sont enregistrées sur votre ordinateur. Vous pouvez ainsi y accéder hors ligne pour les parcourir lorsque votre ordinateur n'est pas connecté à Internet. Sachez toutefois que les vignettes occupent de l'espace sur votre disque dur. Si, à un moment quelconque, vous souhaitez supprimer ces vignettes, supprimez les recherches (comme décrit ci-dessus) ou supprimez-les manuellement à partir de l'emplacement du fichier par défaut : Mes documents/AdobeStockPhotos/Previous Searches (Windows) ou Documents/AdobeStockPhotos/Previous Searches (Mac OS).

### Voir également


« Pour régler la taille de la fenêtre Bridge » à la page 39

« Pour afficher dans Bridge les fichiers et les dossiers sous forme de vignettes » à la page 42

### Pour rechercher des images Stock Photos

1 Dans Bridge, dans le panneau Favoris, cliquez sur Adobe Stock Photos.

2 Dans la zone de texte située en haut de l'écran, saisissez le mot ou l'expression décrivant le sujet des photos que vous recherchez.

3 Cliquez sur le bouton Rechercher  ou appuyez sur la touche Entrée.

Les images correspondant aux critères de recherche s'affichent par lots. (Il est possible selon vos préférences, de modifier le nombre d'images qui s'affichent par lot.) Pour afficher plus d'images, cliquez sur Autres résultats.

### Voir également


« Conseils de recherche pour les images Stock Photos » à la page 55

« Pour afficher le prix et les mots-clés d'une image » à la page 55

### Pour effectuer une recherche avancée

La recherche avancée est une fonctionnalité puissante qui vous permet de trouver exactement la photo que vous recherchez. Vous pouvez combiner plusieurs critères d'une recherche afin d'en restreindre les résultats.

1 Dans Bridge, dans le panneau Favoris, cliquez sur Adobe Stock Photos.

2 Cliquez sur le bouton Recherche avancée .

3 Effectuez une recherche en associant les méthodes de votre choix parmi les options suivantes :

- Saisissez un ou plusieurs mots-clés descriptifs dans la zone de texte pour rechercher les images associées. Ou bien, si vous connaissez l'ID de la photo que vous recherchez, saisissez-le.
- Pour limiter les recherches à un type de contenu multimédia particulier, sélectionnez une ou plusieurs options sous Types multimédias.
- Pour effectuer une recherche selon l'orientation de la photo, sélectionnez les formes acceptées sous Orientation.
- Sélectionnez le nom d'un ou de plusieurs fournisseurs pour restreindre la recherche.

4 Cliquez sur le bouton Rechercher pour afficher les images correspondant aux critères de recherche.

### Voir également

« Conseils de recherche pour les images Stock Photos » à la page 55



## Pour effectuer une recherche à l'aide de mots-clés associés

- 1 Dans Bridge, cliquez sur Adobe Stock Photos dans le panneau Favoris.
- 2 Dans la zone de texte située en haut de l'écran, saisissez le mot ou l'expression décrivant le sujet des photos que vous recherchez.
- 3 Parmi les résultats de la recherche, cliquez sur une photo pour la sélectionner.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Obtenir le prix et les mots-clés.
  - Cliquez sur l'image avec le bouton droit de la souris (Windows), puis sélectionnez Obtenir le prix et les mots-clés dans le menu contextuel.
- 5 Lorsque la boîte de dialogue Prix et mots-clés s'affiche, sélectionnez les mots-clés de votre choix sous Mots-clés pour cette image. Plus vous sélectionnez de mots-clés, plus votre champ de recherche sera restreint (et plus les résultats seront précis).
- 6 Une fois les mots-clés sélectionnés, cliquez sur le bouton Relancer la recherche pour lancer une nouvelle recherche basée sur ces mots-clés.

## Pour afficher le prix et les mots-clés d'une image

C'est dans la boîte de dialogue Informations sur l'image que vous pouvez consulter la taille et le prix d'une image, ainsi que les mots-clés qui lui sont associés.

- 1 Dans la fenêtre affichant les résultats de la recherche, cliquez sur une image pour la sélectionner.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Obtenir le prix et les mots-clés.
  - Cliquez sur l'image avec le bouton droit de la souris (Windows), puis sélectionnez Obtenir le prix et les mots-clés dans le menu contextuel.
- 3 Pour fermer la boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Fermer.

**Remarque :** Il se peut que la devise affichée dans la boîte de dialogue Prix et mots-clés ne corresponde pas à la devise d'origine de votre pays de facturation. Il s'agit en fait de la devise prise en charge pour les achats effectués depuis votre pays. C'est donc dans cette devise prise en charge que vous serez facturé lorsque vous achèterez des photos auprès d'Adobe Stock Photos.

## Conseils de recherche pour les images Stock Photos

Voici quelques astuces pour affiner vos recherches :

**Mots mal orthographiés** Vérifiez bien les entrées de vos recherches afin de vous assurer qu'elles sont correctement orthographiées.

**Noms de marque** Il se peut que les recherches sur les noms de marque donnent des résultats incomplets. Recherchez plutôt une image par son nom générique.

**Expressions de recherche exactes** Pour afficher des images qui correspondent exactement à une expression, saisissez l'expression dans son intégralité dans la zone de texte Rechercher. Vous pouvez utiliser des opérateurs booléens tels que AND, OR ou NOT pour restreindre la recherche.

**Recherche par sujet** Pour effectuer une recherche sur un sujet particulier, utilisez des noms qui décrivent le sujet principal d'une photo tels que « bicyclette » ou « maison », ainsi que des adjectifs qualifiant ces noms tels que « ancien » ou « rouge ». Pour affiner encore plus votre recherche, utilisez des verbes qui décrivent une action illustrée sur la photo.

**Recherche par concept** Vous pouvez également effectuer une recherche portant sur des concepts ou des sentiments. Entrez par exemple des mots tels que « romantisme », « vitalité », « frustration » ou « excitation ».

**Recherche par style** Pour rechercher des photos qui font appel à une technique artistique ou photographique particulière, utilisez des termes tels que « profil », « prise de vues en studio » ou « masque ».

# Images Comp

## A propos des images complémentaires

Les photos gratuites sont des versions sans filigrane basse résolution des images Stock Photos que vous pouvez télécharger. Vous pouvez utiliser ce type d'images pour illustrer un sentiment, une idée ou un concept avant de faire votre choix d'image définitif. L'utilisation des images complémentaires à des fins de production n'est pas autorisée, mais vous pouvez vous en servir comme maquettes ou dans des travaux préliminaires. En raison de leur basse résolution, les images complémentaires ne sont pas destinées à être imprimées ou publiées. Après une période d'évaluation, vous pouvez acheter la version haute résolution de l'image et continuer ainsi à travailler avec la photo.

Les métadonnées sont intégrées aux images complémentaires. Ces métadonnées sont utilisées dans les applications Adobe pour reconnaître que les photos sont des images Stock Photos, même si vous les renommez. Vous pouvez acheter la version haute résolution d'une image ultérieurement, même une fois que vous avez transféré sa version gratuite dans un dossier de projet ou créé d'autres versions de cette image.

Vous pouvez afficher les images complémentaires que vous avez téléchargées en cliquant sur le bouton Compositions téléchargées dans le panneau Favoris, ou en accédant au dossier par défaut dans lequel ces images sont enregistrées : Mes documents/AdobeStockPhotos (Windows) ou Documents/AdobeStockPhotos (Mac OS). Vous pouvez déplacer les images gratuites téléchargées vers le dossier de votre choix. Pour supprimer une image gratuite dans la fenêtre Stock Photos, cliquez sur cette image avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Envoyer à la corbeille (Windows), ou cliquez sur cette image tout en appuyant sur la touche Contrôle, puis sélectionnez Placer dans la corbeille (Mac OS).

Pour en savoir plus sur l'utilisation des images complémentaires, reportez-vous aux Conditions d'utilisation qui indiquent quand vous pouvez utiliser une image complémentaire et pour combien de temps. Un lien vers les Conditions d'utilisation est disponible dans l'écran principal d'Adobe Stock Photos.

## Pour télécharger des images complémentaires depuis Adobe Stock Photos

- 1 Parmi les résultats de la recherche, cliquez sur une photo pour la sélectionner.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Télécharger la composition.
  - Cliquez sur la photo avec le bouton droit de la souris (Windows), puis sélectionnez Télécharger la composition dans le menu contextuel.
  - Cliquez sur Obtenir le prix et les mots-clés puis sélectionnez Image complémentaire gratuite dans la boîte de dialogue. Cliquez sur l'icône pour télécharger l'image complémentaire.

## Pour visualiser les images complémentaires enregistrées dans Stock Photos

Pour faciliter le suivi des images complémentaires que vous avez téléchargées, vous pouvez les visualiser dans Bridge. Si vous décidez d'acheter une image, placez-la dans votre panier.

- 1 Dans le panneau Favoris, cliquez sur Adobe Stock Photos.
- 2 Cliquez sur Compositions téléchargées pour voir les images complémentaires.

# Achat de photos sur Stock Photos

## Achat d'images Stock Photos

Acheter des images par l'intermédiaire d'Adobe Stock Photos est un jeu d'enfant. Lorsque vous trouvez des photos que vous envisagez d'acheter, placez-les dans votre *panier*. Les photos restent dans votre panier jusqu'à ce que vous ayez terminé vos achats. Une fois votre consultation terminée, vous pouvez extraire et télécharger automatiquement les images choisies sur votre ordinateur.

Si vous disposez d'un compte Adobe, le processus d'extraction est plus rapide. Etant donné que vos informations personnelles et de facturation sont déjà enregistrées, il suffit de quelques clics pour terminer vos achats.

Adobe Stock Photos étant totalement sécurisé, soyez certain que vos informations personnelles resteront strictement confidentielles. Toute donnée que vous saisissez ne sera utilisée que dans le cadre d'opérations Adobe Stock Photos.

Pour visualiser vos photos, cliquez sur Images achetées dans le panneau Favoris ou accédez au dossier Stock Photos par défaut : Mes documents/AdobeStockPhotos (Windows) ou Documents/AdobeStockPhotos (Mac OS).

## Voir également

« Pour acheter des photos » à la page 57

## Pour placer des photos dans le panier

Au fur et à mesure que vous trouvez des photos que vous envisagez d'acheter, placez-les dans votre panier jusqu'au moment de leur extraction.


**1** Dans la fenêtre affichant les résultats de la recherche, cliquez sur une photo avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez dessus tout en appuyant sur la touche Contrôle (Mac OS), puis sélectionnez Ajouter au panier dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue confirmant que la photo a bien été placée dans le panier s'affiche alors.

**2** Clic OK pour continuer ou sur Afficher le panier pour voir le contenu de votre panier.

Si vous souhaitez désactiver cette boîte de dialogue, cochez la case Ne plus afficher ce message.

## Pour acheter des photos

**1** Pour accéder à votre panier, cliquez sur l'icône Panier.

**2** Choisissez la résolution des photos que vous voulez acheter. (Vous pouvez à tout moment supprimer un article de votre panier en cliquant sur l'icône Supprimer .)

**3** Cliquez sur Extraire.

**4** Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si vous possédez un compte Adobe, saisissez votre ID et votre mot de passe.
- Si vous souhaitez ouvrir un compte Adobe, cliquez sur Créer un compte. Vous êtes alors invité à saisir vos informations de compte et de facturation.
- Si vous souhaitez acquérir des images sans ouvrir un compte, cliquez sur Continuer en tant qu'invité. Vous êtes alors invité à saisir vos informations de facturation. Cliquez sur Continuer.

**5** Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si vous possédez un compte Adobe, confirmez vos informations de facturation puis cliquez sur Continuer.
- Si vous ne possédez pas de compte Adobe, saisissez vos informations de facturation puis cliquez sur Continuer.

**6** Dans la page Récapitulatif des commandes, confirmez vos choix. Pour supprimer une photo de votre panier, cliquez sur l'icône Supprimer.

**7** Si vous disposez d'un code de promotion, saisissez-le dans la zone de texte Code de promotion, puis cliquez sur Appliquer. Toutes les modifications apportées à votre commande suite à l'application du code de promotion s'affichent alors.

**8** Cochez la case indiquant que vous acceptez les clauses du contrat de licence d'Adobe Stock Photos (cliquez sur le texte en bleu pour lire ce contrat).

**9** Enfin, cliquez sur le bouton Acheter maintenant pour conclure le processus d'extraction. Une fois votre achat traité, vous serez invité à télécharger vos photos.

**10** Cliquez sur Lancer le téléchargement. Après avoir enregistré les photos, cliquez sur Afficher les images achetées si vous souhaitez les utiliser immédiatement.

**11** Pour afficher le reçu de votre achat, dans la page de remerciements, cliquez sur Afficher le reçu. Vous pouvez également voir l'évolution du téléchargement en cliquant sur Ouvrir l'état du téléchargement. Une fois l'opération terminée, cliquez sur Rechercher d'autres images pour parcourir de nouvelles photos, ou sur Accéder à votre compte.

Si vous avez utilisé une version complémentaire de l'image que vous venez d'acheter, vous devez remplacer cette version par son équivalent haute résolution.

**Remarque :** Pour supprimer la liste des images haute-résolution en attente dans l'écran Etat du téléchargement, sélectionnez *Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS)*. Sélectionnez *Adobe Stock Photos*, puis cliquez sur le bouton *Effacer maintenant*.


## Voir également

« Pour créer un compte Stock Photos » à la page 58

« Pour définir les préférences d'Adobe Stock Photos » à la page 60

## Pour afficher les détails des commandes

L'avantage pour un utilisateur de disposer d'un compte Adobe est qu'il peut visualiser ses commandes précédentes.

- 1** Dans Adobe Stock Photos, cliquez sur le bouton *Votre compte* .
- 2** Dans la page *Votre compte*, cliquez sur *Afficher l'historique des commandes*.
- 3** La page *Historique des commandes* affiche toutes vos précédentes commandes. Pour afficher les détails d'une commande particulière, cliquez sur le numéro de référence de cette commande (en surbrillance en bleu).
- 4** Dans la page *Détails de la commande* sont affichées les informations de facturation ainsi qu'une description des photos que vous avez achetées. Cliquez sur *Revenir à votre compte* si vous avez terminé, ou sur *Revenir à l'historique des commandes* pour afficher les détails d'autres commandes.

Vous pouvez également télécharger de nouveau des photos précédemment achetées.

# Comptes Stock Photos

## Avantages des comptes Stock Photos

Disposer d'un compte Adobe rend l'achat de photos simple et rapide. Lorsque vous vous connectez à l'aide de votre adresse de messagerie et de votre mot de passe, vous pouvez utiliser votre compte de différentes manières :


**Gérer votre profil** Une fois le processus d'enregistrement terminé, vous pouvez à tout moment modifier les informations concernant votre compte en cliquant sur le lien *Votre compte* dans la barre de navigation.

**Voir l'historique de vos commandes** Suivez les commandes effectuées par le biais d'Adobe Creative Suite Stock Photos et vérifiez des articles particuliers, le montant total d'une commande ou la date à laquelle elle a été passée.

**Télécharger de nouveau des photos préalablement achetées** Accédez à l'historique de vos commandes et cliquez sur *Télécharger de nouveau* pour remplacer une photo perdue ou endommagée dont l'achat peut remonter jusqu'à un an.


**Acheter en toute simplicité** Achetez des photos sans avoir à fournir d'informations sur votre profil. Adobe Stock Photos entre automatiquement vos nom et adresse dès que vous effectuez un achat. Toutes vos informations personnelles sont stockées en toute sécurité.

## Pour créer un compte Stock Photos

- 1** Dans Adobe Stock Photos, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Cliquez sur le bouton *Votre compte* , puis cliquez sur le bouton *Continuer sous Créer un compte*.
  - Si vous avez placé des photos dans le panier, cliquez sur l'icône *Panier*, puis sur *Extraire*. Cliquez sur *Créer un compte*.


- 2 Si vous n'avez pas choisi votre pays de facturation, une boîte de dialogue contenant une liste de pays s'affiche. Sélectionnez le pays de votre adresse de facturation, puis cliquez sur Continuer.
  - 3 Dans les zones de texte, saisissez votre adresse de messagerie ainsi que le mot de passe de votre choix (soit une combinaison alphanumérique comportant au moins six caractères).
  - 4 Saisissez votre adresse de facturation ainsi que les informations concernant votre carte de crédit. L'adresse de facturation doit correspondre exactement à l'adresse à laquelle la facturation de votre carte de crédit est envoyée.
  - 5 Une fois l'opération terminée, cliquez sur Continuer.
- Une fois que vous avez créé votre compte, Adobe Stock Photos envoie un message électronique de confirmation à l'adresse que vous avez saisie.

## Pour vous connecter à votre compte Stock Photos

- 1 Dans Adobe Stock Photos, cliquez sur le bouton Votre compte .
  - 2 Lorsque vous y êtes invité, saisissez votre adresse de messagerie ainsi que votre mot de passe, puis cliquez sur Continuer. Si l'opération réussit, la page Votre compte s'affiche.
- Si vous ne parvenez pas à vous connecter à votre compte, assurez-vous que vous avez correctement orthographié votre adresse de messagerie et votre mot de passe. Vérifiez également que vous n'avez pas appuyé par mégarde sur les touches de verrouillage des majuscules ou de verrouillage numérique.


## Pour modifier le profil de votre compte Stock Photos

Le profil de votre compte inclut les paramètres relatifs à votre nom et à votre mot de passe.

- 1 Cliquez sur le bouton Votre compte .
- 2 Connectez-vous à votre compte.
- 3 Dans la page Votre compte, cliquez sur Modifier votre profil. Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier votre mot de passe, saisissez un nouveau mot de passe dans la zone de texte Mot de passe. Les mots de passe ne doivent inclure que des chiffres et des lettres et comporter au moins six caractères.
  - Pour autoriser Adobe Stock Photos à vous envoyer des informations promotionnelles ou spéciales sous forme de messages électroniques, cochez la case prévue à cet effet.
- 4 Pour confirmer vos modifications, cliquez sur Enregistrer. Pour revenir à la page Votre compte principale sans enregistrer vos modifications, cliquez sur Revenir à votre compte.

## Pour modifier l'adresse de votre compte Stock Photos


Vous pouvez modifier votre adresse de facturation par défaut ou ajouter d'autres adresses. Assurez-vous, pour éviter tout problème, que toute nouvelle adresse saisie correspond exactement à l'adresse utilisée pour la facturation de votre carte de crédit.

- 1 Cliquez sur le bouton Votre compte .
- 2 Connectez-vous à votre compte.
- 3 Dans la page Votre compte, cliquez sur Modifier votre adresse.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier le surnom associé à l'adresse de facturation par défaut, saisissez un nouveau nom dans la zone de texte Surnom associé à l'adresse de facturation.
  - Saisissez toutes les modifications concernant l'adresse par défaut dans les zones de texte correspondantes.
  - Pour ajouter une nouvelle adresse à votre compte, cliquez sur Ajouter une nouvelle adresse, puis saisissez les informations dans les zones de texte correspondantes.
  - Pour modifier une adresse autre que l'adresse par défaut, cliquez sur Modifier sous l'adresse en question, puis modifiez-la.

- Pour transformer une adresse en adresse par défaut, cliquez sur Par défaut sous l'adresse concernée.
  - Pour supprimer une adresse, cliquez sur Supprimer sous l'adresse concernée.
- 5** Pour confirmer vos modifications, cliquez sur Enregistrer. Pour revenir à la page Votre compte principale sans enregistrer vos modifications, cliquez sur Revenir à votre compte.


## Pour modifier les données de paiement de votre compte Stock Photos

Vous pouvez modifier les données de carte de crédit que vous avez enregistrées ou ajouter d'autres cartes de crédit. Saisissez le numéro de votre carte de crédit, sans espace ni tiret. Vous pouvez attribuer un surnom à chacune de vos cartes de crédit afin de les identifier plus facilement.

- 1** Cliquez sur le bouton Votre compte .
- 2** Connectez-vous à votre compte.
- 3** Dans la page Votre compte, cliquez sur Modifier vos données de paiement.
- 4** Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier le surnom de la carte de crédit par défaut, saisissez le nouveau nom dans la zone de texte Surnom associé au mode de paiement.
  - Pour modifier le numéro de la carte de crédit par défaut, saisissez le nouveau numéro dans la zone de texte Numéro de carte de crédit, puis sélectionnez la date d'expiration de la nouvelle carte dans les menus Mois et Année.
  - Pour ajouter une nouvelle carte de crédit à votre compte, cliquez sur Ajouter un nouveau mode de paiement, puis saisissez le surnom et le numéro de la nouvelle carte. Entrez la date d'expiration.
  - Pour supprimer un mode de paiement, cliquez sur Supprimer sous le surnom de ce mode de paiement.
- 5** Pour confirmer vos modifications, cliquez sur Enregistrer. Pour revenir à la page Votre compte principale sans enregistrer vos modifications, cliquez sur Revenir à votre compte.

## Pour télécharger de nouveau des images préalablement achetées par le biais de Stock Photos

Pour retélécharger des photos achetées précédemment, vous devez posséder un compte Stock Photos. Vous pouvez télécharger ces photos sur un autre ordinateur que celui que vous avez utilisé à l'origine pour les acheter (pour en savoir plus sur les restrictions, voir le contrat de licence).

- 1** Cliquez sur le bouton Votre compte .
- 2** Dans la page Votre compte, cliquez sur Afficher l'historique des commandes.
- 3** Dans la page Historique des commandes, cliquez sur le numéro de référence (en surbrillance en bleu) de la photo que vous voulez de nouveau télécharger.
- 4** Dans la page Détails de la commande, cliquez sur la flèche sous Télécharger. La photo est téléchargée. Par défaut, les photos achetées sont stockées dans le dossier Mes Documents/AdobeStockPhotos/Images achetées (Windows) ou Documents/AdobeStockPhotos/Images achetées (Mac OS).

## Pour définir les préférences d'Adobe Stock Photos

- 1** Dans Adobe Bridge, choisissez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS).
- 2** Sélectionnez Adobe Stock Photos dans la liste affichée sur la gauche.
- 3** Définissez l'une des préférences suivantes, puis cliquez sur OK :

**Vignettes par groupe de recherche** Pour définir le nombre d'images au format vignette affichées dans un groupe de recherche, sélectionnez une option dans le menu Vignettes par groupe de recherche.

**Langue de recherche** Pour utiliser une langue différente pour effectuer vos recherches, sélectionnez une option dans le menu Langue de recherche. Notez que vous obtiendrez plus de résultats de la plupart des fournisseurs si vous effectuez vos recherches en anglais. Ce paramètre n'affecte en rien la langue d'affichage de l'interface.

**Dossier de destination des téléchargements** Pour sélectionner un nouveau dossier par défaut pour stocker les photos, les images complémentaires ou les photos achetées, cliquez sur **Changer l'emplacement**. Cliquez sur **Rétablir** pour rétablir l'emplacement par défaut.

**Pays de facturation ou Pays** Pour changer votre pays de facturation par défaut, sélectionnez un autre pays dans le menu **Pays de facturation**. Il se peut que la devise affichée en regard du menu **Pays de facturation** ne soit pas la devise d'origine du pays en question (toutes les devises n'étant pas prises en charge). En fait, c'est la devise utilisée par Adobe pour facturer dans ce pays. Votre carte de crédit est facturée dans la devise prise en charge.

**Messages d'alerte** Pour activer ou désactiver les messages qui s'affichent après le téléchargement d'une image gratuite ou l'ajout d'une photo au panier, sélectionnez ou désélectionnez les options **Afficher un message après le téléchargement de la composition** ou **Afficher un message après l'ajout d'une image au panier**.

**Téléchargement automatique vers le dossier par défaut** Pour que vos photos soient automatiquement enregistrées dans votre dossier par défaut, sélectionnez l'option **Télécharger automatiquement les images après leur achat**. Désélectionnez cette option si vous voulez choisir un autre emplacement de stockage pour vos photos (un projet **Version Cue** par exemple, ou un autre dossier spécifique sur votre ordinateur).

**Téléchargement après perte de connexion** Pour que les téléchargements soient automatiquement repris suite à une interruption de connexion, sélectionnez l'option **Reprendre les téléchargements interrompus au démarrage de Bridge**.

# Chapitre 5 : Acquisition, numérisation et importation

## Rassemblement d'éléments

### A propos de l'acquisition, la numérisation et l'importation

Pour incorporer des fichiers média (éléments) dans votre projet Adobe Premiere Pro, vous pouvez les acquérir, les numériser ou les importer, selon le type de source :

**Acquisition** L'acquisition de fichiers vidéo numériques s'effectue à partir de bandes. C'est-à-dire que vous les transférez de la bande vidéo source au disque dur. Tous les caméscopes et platines numériques enregistrent le contenu vidéo dans des formats numériques, mais ce contenu doit être acquis (transféré sur un disque) avant de pouvoir être utilisé dans un projet Adobe Premiere Pro. La fonction Acquisition d'Adobe Premiere Pro, associée à un port numérique ou à une carte d'acquisition (par exemple, IEEE 1394 ou SDI) permet d'acquérir du contenu vidéo numérique à partir d'une bande et de l'enregistrer sur un disque sous forme de fichiers que vous pouvez alors ajouter à votre projet.

**Numériser** Vous souhaitez numériser de la vidéo analogique. La vidéo analogique est enregistrée par des caméscopes et des platines numériques. Les données doivent être numérisées (ou converties au format numérique) pour être enregistrées et traitées par un ordinateur. Associée à une carte de numérisation ou à un matériel capable de convertir la vidéo analogique au format numérique, la fonction Acquisition d'Adobe Premiere Pro permet de convertir de la vidéo analogique en fichiers numériques utilisables par Adobe Premiere Pro.

**Importation** Utilisez la commande Importer pour incorporer des fichiers stockés sur votre disque dur (par exemple, des images fixes ou de l'audio téléchargés) dans votre projet Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro vous permet d'importer plusieurs types de fichiers numériques.

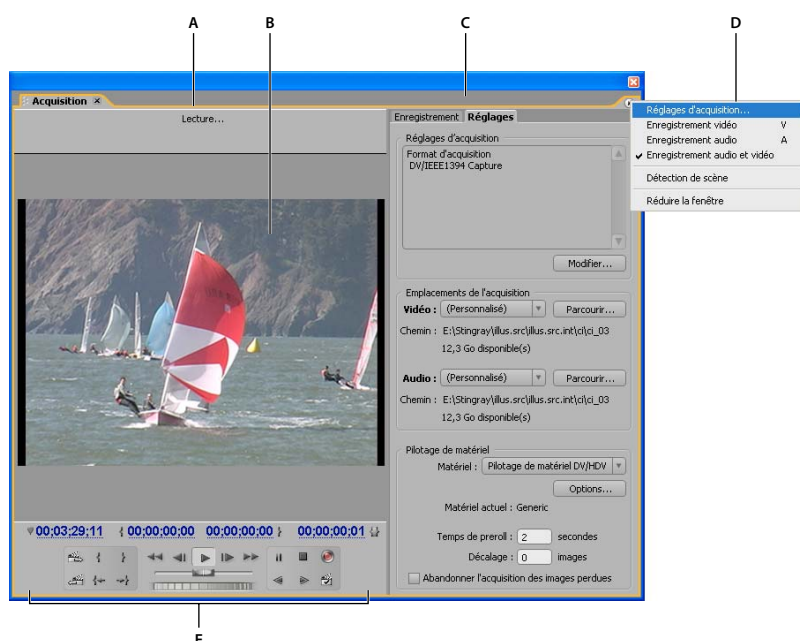
### Panneau Acquisition

Utilisez le panneau Acquisition (en choisissant Fichier > Acquisition) pour acquérir du contenu vidéo ou audio, analogique ou numérique. Ce panneau comporte un volet de prévisualisation qui affiche la vidéo en cours d'acquisition, des commandes pour enregistrer avec ou sans pilotage de matériel, un volet Réglages pour modifier les réglages d'acquisition et un volet Enregistrement pour définir les réglages d'acquisition en série. Pour des raisons pratiques, certaines options disponibles dans la fenêtre Acquisition le sont également dans son menu.

Vous pouvez contrôler certains appareils sources, tels que des caméscopes et des platines, directement depuis le panneau Acquisition, à condition que votre ordinateur soit équipé d'un contrôleur Adobe Premiere Pro compatible avec les normes IEEE1394, RS-232, RS-422, LANC ou Control-M. Si votre matériel source n'est pas compatible avec l'une de ces interfaces, vous pourrez tout de même utiliser le panneau Acquisition, mais le matériel source devra être manipulé à l'aide de ses propres commandes.

**Remarque :** Lorsque vous effectuez une opération autre que l'acquisition dans Adobe Premiere Pro, fermez le panneau Acquisition. Ce panneau devient prioritaire dès qu'il s'ouvre. Aussi, le fait de le laisser ouvert pendant le montage ou la prévisualisation vidéo désactive la sortie vers le matériel source et peut réduire les performances.





Panneau Acquisition

A. Zone d'état B. Prévisualisation C. Onglets D. Menu du panneau E. Commandes de pilotage de matériel

### Pour définir le format d'acquisition

- 1 Une fois le projet ouvert, choisissez **Projet > Réglages du projet > Acquisition**.
- 2 Dans le menu **Format d'acquisition**, choisissez les réglages correspondant à votre matériel source.

### Pour définir les préférences d'acquisition

- 1 Choisissez **Edition > Préférences > Acquisition**.
- 2 Spécifiez si vous préférez interrompre l'acquisition en cas de perte d'images, signaler les images perdues ou générer un fichier journal.
- 3 Indiquez également si le code temporel de pilotage de matériel doit être utilisé. Lorsqu'un contrôleur de matériel est utilisé (avec des appareils pilotables RS-422/232 ou LANC, par exemple), cette option permet à Adobe Premiere Pro d'enregistrer le code temporel fourni par le contrôleur plutôt que de tenter d'enregistrer le code temporel enregistré sur la bande source.

### Limites de taille de fichier

Adobe Premiere Pro accepte toutes les tailles de fichier. En revanche, il est possible que votre carte d'acquisition, votre système d'exploitation ou votre disque dur ne puisse pas traiter les fichiers trop volumineux. Pour plus d'informations sur la prise en charge des fichiers volumineux, consultez la documentation de votre carte d'acquisition et de votre disque dur.

La capacité de votre disque dur à prendre en charge des fichiers volumineux dépend en grande partie de son format. Le format FAT32 limite la taille de chaque fichier à 4 Go, soit environ 18 minutes de métrage numérique. Le format NTFS n'impose aucune limite en ce qui concerne la taille des fichiers, mais d'autres composants de votre système de montage vidéo peuvent limiter la taille de fichier prise en charge. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser des disques formatés NTFS comme disques de travail pour l'acquisition vidéo et pour les lecteurs cibles où vous exporterez vos fichiers vidéo.

### Formats de fichier pris en charge pour l'importation

Adobe Premiere Pro permet d'importer plusieurs formats vidéo et audio. Il prend également en charge un échantillonnage de 10 bits pour le montage de métrage standard et haute définition.

La prise en charge des différents formats de fichiers est assurée par des modules externes. La plupart de ces modules logiciels sont installés automatiquement avec Adobe Premiere Pro.

**Formats de fichier vidéo et fichier d'animation pris en charge**

Vous pouvez importer les types de fichier audio et d'animation suivants :

- ASF
- AVI Type 2
- MPEG, MPE, MPG, M2V
- QuickTime (MOV; nécessite le lecteur QuickTime)
- DLX
- Fichier Windows Media (WMV)
- GIF animé
- Filmstrip (FLM)

**Remarque :** Les éléments AVI Type 1 doivent être rendus avant de pouvoir être prévisualisés à l'aide du matériel DV. Pour générer le rendu d'un élément AVI Type 1, ajoutez-le à une séquence d'un projet DV et créez un fichier de prévisualisation de cette section du panneau Montage.

**Formats de fichier audio pris en charge**

Vous pouvez importer l'un des types de fichier audio suivants :

- Audio Interchange File Format (AIFF)
- AVI
- MP3,
- MPEG, MPG
- QuickTime (MOV; nécessite le lecteur QuickTime)
- WAVE (WAV)
- WMA

**Formats de fichier d'image fixe pris en charge**

Vous pouvez importer l'un des types de fichiers d'image fixe suivants:

- Adobe Illustrator (AI)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Bitmap (BMP, DIB, RLE)
- EPS
- GIF
- ICO
- JPEG, JPE, JPG, JFIF
- PCX
- PICT, PIC, PCT
- Portable Network Graphics (PNG)
- PTL, PRTL (Module de titrage Adobe)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF
- PSQ

**Remarque :** Vous pouvez importer des fichiers Illustrator et Photoshop à calques sous forme de séquences.

### Formats de fichier vidéo pris en charge

Vous pouvez importer les types de fichier de projet vidéo suivants :

- Adobe Premiere 6.0 ou 6.5 (PPJ)
- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- AAF (Advanced Authoring Format)
- Projet After Effects (AEP)
- EDL
- PLB

### Voir également

« Formats de fichier pris en charge pour l'exportation » à la page 362

## Pilotage de matériel

### Pilotage de matériel

Vous pouvez utiliser la fonction de pilotage de matériel d'Adobe Premiere Pro pour simplifier et automatiser la procédure d'acquisition vidéo et l'exportation de séquences sur bande. Le pilotage de matériel permet de contrôler avec précision des appareils tels que des platines et des caméscopes, par le biais des commandes Acquisition et Acquisition en série. Cette fonction permet d'utiliser le panneau Acquisition pour consigner chaque élément, puis la commande Acquisition en série pour enregistrer automatiquement tous les éléments consignés.

Adobe Premiere Pro contrôle les appareils via la prise en charge intégrée de la norme IEEE 1394 et la prise en charge de contrôleurs RS-232, RS-422, LANC et Control-M. Quel que soit le type de matériel que vous utilisez, si votre appareil n'est pas reconnu automatiquement, il vous faut le configurer. Avant de configurer le pilotage de matériel, vérifiez que vous disposez d'une platine ou d'un caméscope prenant en charge le pilotage de matériel externe et un câble reliant l'appareil à votre contrôleur et/ou ordinateur.

### Pour configurer un projet en vue du pilotage de matériel

Certains réglages du pilotage de matériel sont disponibles par la commande Edition > Préférences > Pilotage de matériel, d'autres sont disponibles dans la section Pilotage de matériel, au bas du volet Réglages du panneau Acquisition. Les réglages du pilotage de matériel s'appliquent à l'ensemble du projet.

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Acquisition.
- 2 Sélectionnez une ou plusieurs options d'acquisition. Si vous utilisez un contrôleur qui génère son propre code temporel (par exemple, un contrôleur LANC pour un caméscope Hi8), sélectionnez Utiliser le code temporel de pilotage de matériel. Ceci a pour effet de remplacer le code temporel illisible de la bande par le code temporel du contrôleur. Cliquez sur OK.
- 3 Si vous souhaitez que les éléments capturés soient enregistrés dans un chutier spécifique d'un projet, assurez-vous que le projet est ouvert et que le chutier en question existe dans la fenêtre Projet.
- 4 Choisissez Fichier > Acquisition.
- 5 Dans l'onglet Réglages, cliquez sur Modifier pour vous assurer que les paramètres d'acquisition sont adaptés au matériel.
- 6 Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer un jeu de réglages de projet. Une fois que vous avez sélectionné les réglages adaptés à votre matériel, cliquez sur OK.
- 7 Dans la section Emplacements de l'acquisition de la fenêtre Réglages, assurez-vous que les lecteurs spécifiés pour le stockage des données audio et vidéo capturées disposent de suffisamment d'espace libre. Si vous souhaitez modifier les emplacements, choisissez (Personnalisé) dans le menu Vidéo ou Audio, cliquez sur le bouton Parcourir correspondant, définissez l'emplacement, puis cliquez sur OK.

**8** Si le pilotage de matériel n'a pas été configuré dans la section Pilotage de matériel, sélectionnez un matériel dans le menu Matériel et cliquez sur Options pour le configurer. Les options disponibles varient en fonction du matériel. Reportez-vous à la documentation de votre pilote.

**9** Testez les boutons du pilotage de matériel du panneau Acquisition pour vérifier qu'ils fonctionnent et que la vidéo s'affiche dans l'aperçu.

**10** Cliquez sur Enregistrement. Dans la section Configuration, assurez-vous que le réglage du menu Acquisition est correct, puis sélectionnez, le cas échéant, un chutier dans la liste. Si aucun chutier n'est sélectionné ou si la liste des chutiers est vide, les éléments capturés s'affichent dans la fenêtre Projet.

**11** Saisissez les informations nécessaires dans la section Données d'élément.

**Remarque :** Pour éviter toute confusion, assurez-vous que le nom de la bande est unique. Selon le logiciel de pilotage de matériel utilisé, il vous faudra peut-être spécifier le nom de la bande à chaque insertion d'une nouvelle bande. Les autres options de la section Données d'élément ne sont pas obligatoires.

## Pour configurer un matériel en vue du pilotage de matériel

Adobe Premiere Pro prend en charge le contrôle d'appareils, tels que des caméscopes et des magnétoscopes. Il contrôle des appareils DV et HDV via une connexion IEEE 1394 et des appareils pilotables en série par le biais de contrôleurs RS-232, RS-422, LANC, ou Control-M installés sur un ordinateur donné.

**1** Pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences du pilotage de matériel, procédez comme suit :

- Choisissez Edition > Préférences > Pilotage de matériel.
- Dans la fenêtre Acquisition, cliquez sur Réglages.

**2** Sélectionnez le type de matériel que vous souhaitez contrôler dans le menu contextuel Matériel.

**3** Cliquez sur Options, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Si vous connectez un matériel DV ou SDI, sélectionnez sa marque et son type. Si le matériel que vous utilisez n'est pas répertorié, cliquez sur Se connecter pour obtenir plus d'informations sur le matériel.
- Si vous connectez un matériel en série, spécifiez les paramètres Protocole, Port, Source temporelle et Base de temps.

**4** Dans la boîte de dialogue Options de pilotage de matériel DV, vérifiez l'état:

**Off-line** Adobe Premiere Pro ne détecte pas votre matériel. Vous devez, dans ce cas, vérifier l'ensemble des réglages et des connexions.

**Détecté** Adobe Premiere Pro détecte votre matériel, mais n'est pas en mesure de piloter la bande (peut-être parce qu'aucune bande n'a été insérée).

**Online** Adobe Premiere Pro détecte votre matériel et peut piloter la bande. Cliquez sur OK.

**5** Dans la section Pilotage de matériel du volet Réglages, spécifiez les options suivantes si nécessaire :

**Temps de preroll** Indique le nombre de secondes avant le point d'entrée où Adobe Premiere Pro doit démarrer la lecture de la bande avant l'acquisition. La valeur appropriée dépend du matériel utilisé.

**Décalage du code temporel** Indique de combien d'images il est nécessaire d'ajuster le code temporel dans la vidéo acquise afin qu'il corresponde au numéro du code temporel de la même image dans la bande source.

### Pour étalonner un matériel RS-422 ou RS-232

**1** Sélectionnez Fichier > Exporter > Exporter sur bande.

**2** Cliquez sur Options.

**3** Entrez le nombre d'images décalées, en fonction de votre matériel, dans les champs Différer le début de la séquence, Minutage manuel du montage et Preroll.




### Pour contrôler un matériel RS-422 ou RS-232


**1** Choisissez Edition > Préférences > Pilotage de matériel.


**2** Dans le menu Matériel, sélectionnez Pilotage de matériel en série.



- 3 Cliquez sur Options.
- 4 Dans la section Pilotage VTR et de port, sélectionnez un protocole et un port pour votre matériel.
- 5 Dans la section Pilotage temporel, sélectionnez une source temporelle et une base de temps pour votre matériel.

## Commandes de pilotage de matériel du panneau Acquisition


Vous pouvez utiliser les commandes de la fenêtre Acquisition pour piloter le matériel lors de l'enregistrement d'éléments. La mollette de recherche  vous permet d'accéder rapidement aux images voisines, tandis que le variateur de vitesse  permet de modifier la vitesse de lecture de la bande vers l'avant ou vers l'arrière. Le bouton Enregistrement  lance une acquisition manuelle.

Si vous cliquez sur le bouton Rembobinage  alors que la bande est arrêtée, le matériel rembobine à la vitesse maximale. Si vous rembobinez alors que la bande est en cours de lecture ou que la lecture est suspendue, le matériel rembobine tout en affichant la vidéo dans l'aperçu.

Si vous cliquez sur le bouton Avance rapide  alors que la bande est arrêtée, le matériel fait avancer la bande à la vitesse maximale. Si vous effectuez une avance rapide alors que la bande est en cours de lecture ou que la lecture est suspendue, le matériel avance la bande tout en affichant la vidéo dans l'aperçu.

Si vous cliquez sur le bouton Scène précédente,  la bande se rembobine jusqu'au précédent point de départ et s'arrête. Si vous cliquez sur le bouton Scène suivante,  la bande avance jusqu'au point de départ de la prochaine scène et s'arrête.

Vous pouvez également utiliser les touches J, K, et L pour contrôler votre matériel. J permet de rembobiner la bande, L d'effectuer une avance rapide, et K de mettre en pause. La vitesse de lecture vers l'avant ou vers l'arrière augmente à chaque fois que vous appuyez sur la touche J ou L. Pour rembobiner ou avancer une image à la fois, maintenez la touche K enfoncée et appuyez une fois sur J ou L. Pour ralentir la lecture vers l'avant ou vers l'arrière, maintenez les touches K+J ou K+L enfoncées.

 *Pour utiliser les commandes de la fenêtre Acquisition à l'aide du clavier, reportez-vous aux info-bulles de la fenêtre Acquisition. Vous pouvez modifier les raccourcis à l'aide de la commande Edition > Personnalisation du clavier. Vous pouvez également accéder à un emplacement de la bande en spécifiant son code temporel dans le champ Point d'entrée ou Point de sortie du panneau Acquisition et en appuyant sur Entrée.*

## Acquisition et numérisation

### Configuration système requise pour l'acquisition

Pour acquérir un métrage de vidéo numérique, votre système de montage doit disposer des éléments suivants :

- Si vous voulez acquérir un métrage DV ou HDV : une carte d'acquisition ou un port (FireWire, iLink) IEEE 1394 compatible OHCI ou une carte d'acquisition IEEE 1394 non compatible avec la norme OHCI mais dotée de préconfigurations et des pilotes et modules externes spécifiquement conçus pour Adobe Premiere Pro.
- Pour du métrage HD : une carte d'acquisition HD compatible Adobe Premiere Pro dotée d'une entrée SDI. Adobe Premiere Pro prend en charge la carte SDI HD AJA en mode natif.
- Un codec (compresseur/décompresseur) pour le type de données que vous désirez capturer. Adobe Premiere Pro possède ses propres codecs pour importer du métrage DV et HDV. Il existe pour les autres types de données des codecs logiciels externes. Certaines cartes d'acquisition sont dotées de codecs matériels intégrés.
- Un disque dur capable de maintenir le débit du type de vidéo numérique que vous voulez capturer.
- Suffisamment d'espace disque pour le métrage capturé. La longueur d'un élément acquis peut être limitée par votre système d'exploitation.
- Un projet créé à l'aide d'une préconfiguration DV dans la boîte de dialogue Nouveau projet où tous les réglages correspondent au métrage que vous vous préparez à acquérir.

**Remarque :** Certains caméscopes DV et HDV doivent être raccordés à l'adaptateur secteur pour activer le port IEEE 1394. D'autres caméscopes peuvent entrer en mode veille ou en mode démo s'ils restent en mode caméra sans enregistrer pendant un certain temps. Afin d'éviter ces problèmes, connectez le caméscope à son adaptateur secteur lorsque vous le configurez pour capturer ou copier des données vidéo. Si le caméscope entre en mode démo alors qu'il est connecté à l'adaptateur secteur, désactivez cette fonction à l'aide du système de menus du caméscope.

## Pour préparer l'acquisition vidéo DV

**1** Après avoir connecté le matériel numérique à votre ordinateur à l'aide d'une connexion IEEE 1394 ou SDI, activez-le et procédez de l'une des manières suivantes :

- S'il s'agit d'une caméra, mettez-la en mode lecture, qui peut être signalé par la mention VTR ou VCR.
- S'il s'agit d'une platine, veillez à ce que sa sortie soit configurée correctement.

**Remarque :** Ne mettez pas la caméra en mode d'enregistrement, lequel peut être indiqué par la mention Caméra ou Film.

**2** Lancez Adobe Premiere Pro. A l'ouverture de l'écran de démarrage, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur Nouveau projet, sélectionnez la préconfiguration de votre choix dans l'onglet Charger la préconfiguration, puis cliquez sur OK.
- Sélectionnez un projet existant. Le projet doit utiliser une préconfiguration conforme aux réglages audio et vidéo du métrage que vous êtes sur le point d'acquérir.

**3** Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail, puis indiquez les emplacements respectifs des données audio et vidéo capturées.

**Remarque :** Adobe Premiere Pro prend en charge la vidéo haute résolution (supérieure à 8 bits) pour le montage de métrage standard et haute définition.

## Pour capturer sans pilotage du matériel

Si le matériel dont vous disposez ne peut pas être piloté par Adobe Premiere Pro, vous pouvez procéder à une acquisition manuelle. Vous pouvez piloter les commandes du matériel de lecture et celles de la fenêtre Acquisition dans Adobe Premiere Pro.

**1** Vérifiez que la platine ou le caméscope est bien connecté à l'ordinateur.

**2** Choisissez Fichier > Acquisition.

**3** Dans la section Configuration du volet Enregistrement, choisissez votre type de média à partir du menu contextuel Acquisition.

**4** Utilisez les commandes de la platine ou du caméscope pour faire défiler la bande vidéo jusqu'à un point situé quelques secondes avant l'image où doit débiter l'acquisition.

**5** Appuyez sur le bouton Lecture de la platine ou du caméscope, puis cliquez sur Enregistrement dans la fenêtre Acquisition.

**6** Veillez à enregistrer quelques secondes supplémentaires après la fin du métrage dont vous avez besoin afin de faciliter le montage. Appuyez sur la touche Echap pour mettre fin à l'enregistrement.

Dans la boîte de dialogue Enregistrer le fichier capturé, entrez les données d'enregistrement, puis cliquez sur OK. Le nouveau fichier apparaît dans le panneau Projet et est enregistré à l'emplacement indiqué dans le volet Réglages du panneau Acquisition.

## Acquisition avec pilotage de matériel

Dès que le matériel et le projet sont correctement configurés, vous pouvez démarrer l'acquisition d'éléments à l'aide du pilotage de matériel. Vous pouvez capturer l'intégralité d'une bande ou marquer des points d'entrée et de sortie pour chaque élément, puis capturer les éléments. Vous pouvez définir des points d'entrée et de sortie pour un nombre illimité d'éléments et Adobe Premiere Pro peut acquérir n'importe quel nombre d'éléments dans une série.

**Pour capturer toute la bande**

- 1 Assurez-vous que le matériel est connecté, tel qu'indiqué au-dessus de l'aperçu dans le panneau Acquisition.
- 2 Insérez une bande dans votre matériel. Adobe Premiere Pro vous invite à spécifier un nom pour la bande. Veillez à donner à la bande un nom unique.



*Ajouter un chiffre à ce nom vous évitera d'utiliser le même nom deux fois.*

- 3 Dans la section Configuration du volet Enregistrement, choisissez votre type de média à partir du menu contextuel Acquisition.
- 4 Rembobinez la bande jusqu'au début.
- 5 Si vous voulez créer un fichier séparé pour chaque nouvelle scène de la bande, sélectionnez Détection de scène dans la zone Acquisition.
- 6 Si vous voulez acquérir des images situées avant ou après les points d'entrée et de sortie de chaque élément, entrez ce nombre d'images dans le champ Points de la zone Acquisition.
- 7 Cliquez sur le bouton Bande.

**Pour sélectionner et capturer un élément**

- 1 Assurez-vous que le matériel est connecté, tel qu'indiqué au-dessus de l'aperçu dans le panneau Acquisition.
- 2 Insérez une bande dans votre matériel. Adobe Premiere Pro vous invite à spécifier un nom pour la bande. Veillez à donner à la bande un nom unique.
- 3 Dans la section Configuration du volet Enregistrement, choisissez votre type de média à partir du menu contextuel Acquisition.
- 4 A l'aide des commandes du panneau Acquisition, placez-vous sur la première image à acquérir, puis cliquez sur le bouton Point d'entrée. Ensuite, placez-vous sur la dernière image à acquérir, puis cliquez sur le bouton Point de sortie.
- 5 Si vous voulez acquérir certaines images situées avant ou après les points d'entrée et de sortie de chaque élément, entrez le nombre d'images de ces points dans le champ Points de la section Acquisition.
- 6 Cliquez sur le bouton Entrée/Sortie de la zone Acquisition du volet Enregistrement pour acquérir l'élément que vous avez identifié.


**Voir également**

- « Pour configurer un projet en vue du pilotage de matériel » à la page 65
- « Pour configurer un matériel en vue du pilotage de matériel » à la page 66

**Pour utiliser la détection automatique de scène**

La fonction Détection de scène constitue une alternative à l'enregistrement manuel des points d'entrée et de sortie. Cette fonction analyse la vidéo à la recherche de coupures de scène indiquées par le code temporel de la bande, lesquelles peuvent être provoquées par l'activation du bouton Pause de la caméra en cours d'enregistrement. Si vous effectuez une acquisition alors que la fonction Détection de scène est active, Adobe Premiere Pro capture automatiquement un fichier distinct à chaque coupure de scène détectée. Vous pouvez utiliser la fonction Détection de scène lors de l'acquisition d'une bande dans son intégralité ou de points d'entrée et de sortie spécifiques. Si vous activez la détection de scène et effectuez une acquisition à l'aide des points d'entrée et de sortie, il se peut que la fonction fractionne des éléments entre les points d'entrée et de sortie définis en cas de détection d'une coupure de scène.

La détection de scène enregistre les scènes pour l'acquisition en série sans affecter le déroulement de la bande. Enregistre également les scènes qui se produisent lors des ruptures de code temporel.

- ❖ Dans la fenêtre Acquisition, procédez comme suit :
  - Cliquez sur le bouton Détection de scène  sous l'image.
  - Sélectionnez Détection de scène dans la zone Acquisition du volet Enregistrement.

## Problèmes d'acquisition courants

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'acquisition de métrage numérique, consultez l'aide en ligne d'Adobe Premiere Pro ou la documentation de votre caméra, platine ou carte d'acquisition. Vous pouvez également consulter le site Web d'Adobe pour obtenir une assistance technique. Vous trouverez ci-après une liste des problèmes courants liés à l'acquisition de vidéo numérique :

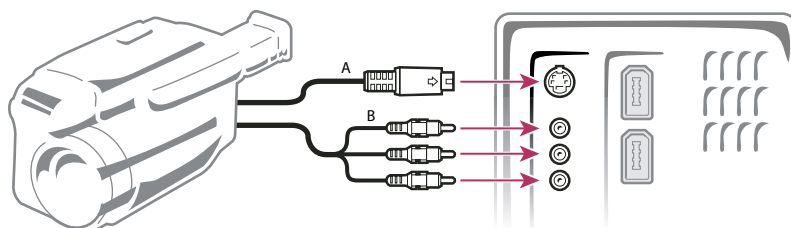
- Si le matériel (caméra ou platine) entre en mode veille, fermez et rouvrez la fenêtre Acquisition. Vous pouvez également fermer la fenêtre Acquisition, éteindre et rallumer le matériel, puis rouvrir la fenêtre Acquisition. Sur de nombreuses caméras, vous pouvez quitter le mode veille en connectant une source d'alimentation secteur et en éjectant la bande.
- Si la vidéo apparaît granuleuse dans le panneau Acquisition ou le panneau Moniteur, il est possible qu'Adobe Premiere Pro ait diminué la qualité d'affichage pour préserver la qualité d'acquisition. La vidéo est capturée et enregistrée en haute résolution et s'affiche toujours en haute qualité sur un moniteur NTSC ou PAL. Sur des systèmes plus lents, il est possible qu'Adobe Premiere Pro réduise la qualité de la prévisualisation d'acquisition afin que les ressources processeur disponibles soient suffisantes pour une acquisition en haute résolution.
- Si l'image vidéo ne s'affiche pas dans la fenêtre Acquisition, vérifiez les réglages définis pour le pilotage de matériel et l'acquisition. Ensuite relancez Adobe Premiere Pro sans éteindre le matériel.
- Si les données audio et vidéo capturées ne sont pas synchronisées, assurez-vous qu'aucune section de la bande n'a été ignorée (non enregistrée) entre les prises. Aucun code temporel ne figure dans les zones vierges d'une bande, ce qui peut entraîner des interruptions dans le mode temporel de la caméra. Lors de l'acquisition de la zone vierge, la caméra ne transmet pas des images correctes, mais la comptabilisation continue.
- Si aucune donnée audio n'est en cours d'enregistrement, essayez de jouer une source en utilisant le port d'entrée du son et les enceintes de votre ordinateur, sans enregistrer. Si vous n'entendez rien, il est possible que la source audio ne soit pas correctement connectée ou que l'un des paramètres audio ne soit pas correctement défini. Vérifiez les connexions matérielles, Sons et périphériques audio dans le panneau de configuration de Windows et les paramètres de mixage. Référez-vous également à la documentation de votre carte son. Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez Edition > Préférences, puis vérifiez les paramètres des sections Audio, Matériel audio et Correspondance de la sortie audio.

### Pour déterminer si votre matériel est en ligne

- 1 Sélectionnez Fichier > Acquisition.
- 2 Dans la zone Pilotage de matériel du volet Réglages, cliquez sur Options.
- 3 Dans la boîte de dialogue Options, cliquez sur Vérifier l'état.

## Numérisation de vidéo analogique

Pour pouvoir procéder au montage d'une vidéo analogique, vous devez commencer par la numériser. Pour cela, vous pouvez utiliser un caméscope numérique pouvant numériser à la volée ou un appareil de numérisation installé sur votre ordinateur. Vous pouvez également réenregistrer le métrage analogique dans un format numérique, puis acquérir la vidéo à l'aide d'un appareil numérique et d'une carte d'acquisition, de la même façon qu'avec n'importe quelle source numérique. Selon le matériel, il se peut que vous disposiez de plusieurs formats de transfert vidéo et audio, y compris des signaux vidéo composites, S-Vidéo et composante vidéo. Certains numériseurs prennent en charge la fonction de pilotage du matériel. Ils se connectent à votre matériel source via des prises RS-232, RS-422, LANC ou Control-M, vous permettant ainsi de contrôler le matériel par le biais du panneau Acquisition d'Adobe Premiere Pro et d'effectuer des acquisitions en série. Reportez-vous aux instructions fournies avec votre caméscope et carte d'acquisition.



Connexions vidéo analogiques

A. Connexion S-vidéo B. Vidéo composite et connexions audio gauche et droite





### A propos des réglages de la carte d'acquisition

Certains des réglages d'acquisition répertoriés dans Adobe Premiere Pro peuvent provenir des modules externes fournis avec votre numériseur/carte d'acquisition. Les options disponibles et les formats pris en charge peuvent varier en fonction de la marque de la carte d'acquisition. Cette relation entre les cartes d'acquisition vidéo et Adobe Premiere Pro peut compliquer l'identification du composant système responsable d'une option ou d'un problème particulier. Adobe, comme la plupart des fabricants de cartes d'acquisition, propose des documents de dépannage en ligne pouvant vous aider à déterminer si une option ou un problème relève d'Adobe Premiere Pro ou de la carte et de son logiciel. Pour accéder aux ressources de dépannage, rendez-vous sur le site Web d'Adobe Premiere Pro et du fabricant de la carte d'acquisition.

La plupart des cartes d'acquisition prises en charge installent un fichier de réglages (préconfiguration) sélectionnable dans la boîte de dialogue Nouveau projet d'Adobe Premiere Pro, dans le volet Charger la préconfiguration. Cette préconfiguration définit automatiquement tous les réglages d'acquisition et assure ainsi une gestion optimale de la carte d'acquisition. Pour optimiser les résultats, si une préconfiguration est fournie avec votre carte d'acquisition, mieux vaut l'utiliser et ne pas changer les réglages d'acquisition du volet Réglages personnalisés.

### Pour numériser une vidéo numérique

- 1 Quittez Adobe Premiere Pro.
  - 2 Connectez les sorties vidéo et audio de votre matériel analogique aux entrées analogiques de votre appareil numérique (numériseur, caméscope numérique ou platine numérique).
  - 3 Si votre appareil numérique est un numériseur, une platine ou un caméscope externe, connectez sa sortie numérique (IEEE 1394 ou SDI) au port numérique du même type de votre ordinateur.
  - 4 Si votre appareil numérique est un numériseur doté de la fonction de pilotage de matériel, connectez son port de pilotage de matériel (RS-232, RS-422, LANC ou Control-M) au port du matériel analogique.
  - 5 Allumez les deux appareils.
  - 6 Si l'appareil numérique est un caméscope, placez-le en mode VTR ou VCR (et non en mode Caméra).
  - 7 Définissez la commande de sélection d'entrée de l'appareil numérique sur l'entrée analogique appropriée.
  - 8 Lancez Adobe Premiere Pro.
  - 9 A l'ouverture de l'écran de démarrage, procédez de l'une des façons suivantes :
    - Cliquez sur Nouveau projet, sélectionnez la préconfiguration de la carte d'acquisition (si elle est disponible) dans l'onglet Charger la préconfiguration, puis cliquez sur OK.
    - Sélectionnez un projet existant configuré avec la préconfiguration de la carte d'acquisition.
  - 10 Sélectionnez Fichier > Acquisition.
  - 11 Dans le panneau Acquisition, vérifiez soigneusement les réglages du volet Réglages. Si une modification s'avère nécessaire, cliquez sur Modifier. (Les réglages de cette boîte de dialogue sont fournis par le module externe du fabricant de la carte, et non par Adobe Premiere Pro. Ils peuvent varier selon la marque et le modèle de la carte d'acquisition. Consultez la documentation du pilote fournie par le fabricant de la carte d'acquisition.)
  - 12 Procédez de l'une des façons suivantes :
    - Si l'appareil numérique ne prend pas en charge le pilotage du matériel, positionnez votre source en utilisant les commandes de l'appareil analogique. Appuyez sur le bouton Lecture de l'appareil analogique et cliquez sur le bouton Enregistrement  dans le panneau Acquisition.
    - Si l'appareil numérique prend en charge le pilotage du matériel, acquérez ou enregistrez le métrage à l'aide des commandes du panneau Acquisition, de la même façon qu'avec une source numérique.
-  Pour mieux déterminer l'effet des réglages de compression sur le débit de la vidéo capturée, utilisez la courbe de débit d'Adobe Premiere Pro.

### Numérisation de séquences audio analogiques


Pour utiliser des données audio au format analogique (une cassette analogique ou une voix hors champ en direct, par exemple), vous devez les numériser à l'aide d'une carte d'acquisition/un numériseur d'audio/de vidéo.

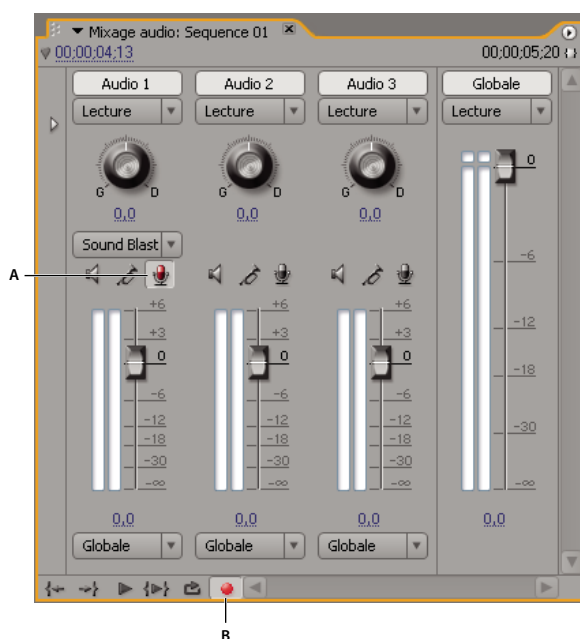
La qualité des données audio numérisées et la taille du fichier audio dépendent de l'*échantillonnage* (nombre d'échantillons par seconde) et de la *résolution* (nombre de bits par échantillon) des données audio numérisées. La numérisation de données audio stéréo nécessite deux fois plus d'espace disque que les données audio mono. Ces réglages figurent dans le volet Réglages d'acquisition de la boîte de dialogue Réglages du projet et déterminent la précision à laquelle le signal audio analogique est représenté sous forme numérique. Un échantillonnage et une résolution plus élevés produiront un son de meilleure qualité, mais le fichier sera d'autant plus volumineux. Il est conseillé de capturer les données audio en utilisant les paramètres de qualité les plus élevés que votre ordinateur peut traiter, même si ces paramètres sont supérieurs à ceux que vous comptez spécifier pour la lecture ou l'exportation finale. Vous disposerez ainsi d'une *marge* (ou de données supplémentaires), ce qui contribuera à la qualité si vous modifiez le gain audio ou si vous appliquez des effets audio, tels qu'une égalisation ou une compression/expansion de gamme dynamique). Bien que le format DV permette d'enregistrer deux paires audio stéréo indépendantes, vous ne pourrez capturer qu'une seule paire stéréo. Vous avez la possibilité de sélectionner la paire stéréo 1, la paire stéréo 2 ou une combinaison des deux paires selon le matériel DV que vous utilisez. Référez-vous à la documentation de votre matériel DV.

### Pour définir l'emplacement des données audio acquises

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail.
- 2 Sélectionnez l'emplacement des éléments audio capturés, puis cliquez sur OK.

### Pour enregistrer une voix hors champ

- 1 Connectez le microphone à la prise d'entrée du son de votre ordinateur ou carte son. Si nécessaire, sélectionnez Edition > Préférences > Matériel audio pour configurer le matériel d'entrée.
- 2 Si vous voulez avoir un aperçu du panneau Montage lors de l'enregistrement, positionnez l'indicateur d'instant présent quelques secondes avant l'endroit où la voix hors champ doit commencer.
- 3 Dans le panneau Mixage audio, cliquez sur le bouton Activer la piste pour l'enregistrement  pour toutes les pistes sur lesquelles vous voulez enregistrer de l'audio.



Commandes d'enregistrement du mixage audio

A. Bouton Activer la piste pour l'enregistrement B. Bouton Enregistrer

- 4 Dans le panneau Mixage audio, cliquez sur le bouton Enregistrer de la séquence. Adobe Premiere Pro prépare la séquence en vue de l'enregistrement, mais déplace uniquement la tête de lecture lorsque vous appuyez sur le bouton Lecture.
- 5 Sélectionnez Niveaux d'entrée seuls dans le menu du panneau Mixage audio pour tester uniquement les entrées de votre carte son.


- 6 Testez les niveaux d'entrée en parlant dans le microphone.
- 7 Une fois le test terminé, désélectionnez Niveaux d'entrée seuls pour tester également les pistes audio du projet.
- 8 Parlez à nouveau dans le microphone. Observez les indicateurs de niveau du mixage audio pour vous assurer que les niveaux d'entrée des pistes activées pour l'enregistrement sont suffisamment élevés sans découpage.
- 9 Cliquez sur le bouton Lecture dans le panneau Mixage audio, puis commencez à parler.

### Voir également

« A propos de l'audio » à la page 166

### Pour enregistrer une source analogique

Vous pouvez enregistrer de l'audio à partir d'un appareil analogique source, tel qu'une platine à cassettes ou un tourne-disque.

- 1 Connectez la source analogique à la prise d'entrée du son de votre ordinateur ou carte son. Si nécessaire, sélectionnez Edition > Préférences > Matériel audio pour configurer le matériel d'entrée.
- 2 Si vous voulez avoir un aperçu du panneau Montage lors de l'enregistrement, positionnez l'indicateur d'instant présent quelques secondes avant l'endroit où l'enregistrement doit commencer.
- 3 Dans le panneau Mixage audio, cliquez sur le bouton Activer la piste pour l'enregistrement  pour toutes les pistes sur lesquelles vous voulez enregistrer de l'audio.
- 4 Dans le panneau Mixage audio, cliquez sur le bouton Enregistrer de la séquence. Adobe Premiere Pro prépare la séquence en vue de l'enregistrement, mais déplace uniquement la tête de lecture lorsque vous appuyez sur le bouton Lecture.
- 5 Sélectionnez Niveaux d'entrée seuls dans le menu du panneau Mixage audio pour tester uniquement les entrées de votre carte son.
- 6 Testez les niveaux d'entrée en lançant la lecture d'une sélection à partir de la source analogique.
- 7 Une fois le test terminé, désélectionnez Niveaux d'entrée seuls dans le menu du panneau Mixage audio pour tester également les pistes audio du projet.
- 8 Lancez une nouvelle fois la lecture d'une sélection à partir de la source analogique. Observez les indicateurs de niveau du mixage audio pour vous assurer que les niveaux d'entrée des pistes activées pour l'enregistrement sont suffisamment élevés sans découpage.
- 9 Cliquez sur le bouton Lecture dans le panneau Mixage audio, puis appuyez sur le bouton Lecture de la source analogique.

### Voir également

« A propos de l'audio » à la page 166

## Acquisition en série

### A propos de l'acquisition en série

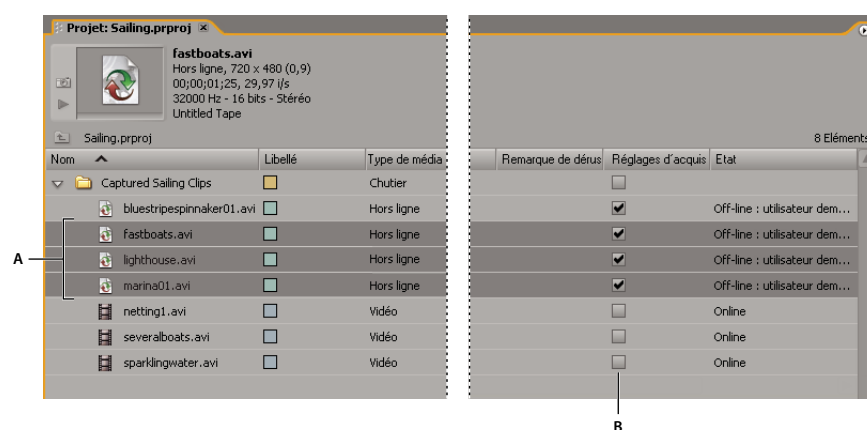
Adobe Premiere Pro permet l'acquisition d'éléments en série ; il s'agit d'une technique d'acquisition entièrement automatisée de plusieurs éléments à partir d'un matériel pilotable. Vous pouvez définir une série en sélectionnant un groupe d'éléments que vous avez enregistrés. Ces derniers apparaissent sous la forme d'éléments off-line (emplacements réservés) dans la fenêtre Projet ou dans un chutier. Vous pouvez capturer un nombre illimité d'éléments off-line enregistrés en les sélectionnant, puis en choisissant la commande Fichier > Acquisition en série. Lorsque vous démarrez l'acquisition, Adobe Premiere Pro procède automatiquement à un nouveau tri des entrées par nom de bande et par point d'entrée du code temporel de manière à optimiser leur acquisition.

La fonction Détection de scène vous permet de réduire le nombre d'éléments enregistrés manuellement et de gagner ainsi un temps précieux. Voir « Pour utiliser la détection automatique de scène » à la page 69.

Si vous souhaitez acquérir, en série, un ensemble d'éléments enregistrés (off-line), il vous suffit de les sélectionner dans le panneau Projet et d'utiliser la commande Fichier > Acquisition en série. Si vous avez organisé des éléments off-line dans des chutiers, vous pouvez acquérir en série tout le contenu d'un chutier en le sélectionnant.

Adobe Premiere Pro vous permet de capturer de la vidéo en arrière-plan, de sorte que vous puissiez effectuer d'autres tâches pendant l'acquisition. Lorsque vous démarrez une acquisition manuelle ou en série dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez réduire l'application Adobe Premiere Pro ou basculer vers une autre application sans interrompre l'acquisition. Une fois que vous rétablissez la fenêtre d'Adobe Premiere Pro, cliquez à n'importe quel endroit à l'intérieur de celle-ci pour interrompre l'acquisition. Nous attirons toutefois votre attention sur le fait qu'une perte d'images est possible si vous exécutez une tâche gourmande en ressources pendant la procédure d'acquisition. Le risque de perte d'images est moins important sur un système performant, tel qu'un système doté de deux processeurs.

**Remarque :** L'acquisition en série n'est pas recommandée pour les 30 premières et dernières secondes de la bande, en raison de problèmes de code temporel ou de recherche. Capturez plutôt ces sections manuellement.



Préparation de l'acquisition en série

A. Éléments sélectionnés pour l'acquisition B. Options Réglages d'acquisition

## Voir également

« Pilotage de matériel » à la page 65

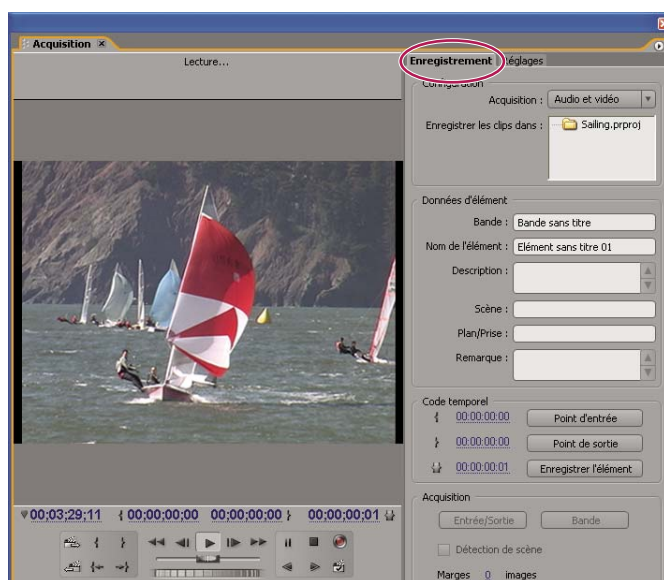
## Pour enregistrer des éléments pour l'acquisition en série

Pour spécifier les prises à acquérir sur les bandes sources, il convient de les *enregistrer* sous la forme de fichiers off-line en vue d'une acquisition ultérieure. Si vous avez configuré les options de pilotage de matériel dans la boîte de dialogue Préférences pour télécommander la caméra ou la platine, vous pouvez créer des fichiers off-line en utilisant les commandes d'enregistrement d'éléments du panneau Acquisition, puis utiliser la commande Acquisition en série pour acquérir automatiquement les éléments enregistrés.

Si vous disposez d'une liste de points d'entrée et de sortie, vous pouvez les enregistrer manuellement en procédant comme suit alors qu'aucun matériel n'est connecté : entrez simplement les points d'entrée et de sortie de chaque prise, puis cliquez sur le bouton Enregistrer l'élément. Vous pouvez également enregistrer des numéros d'image à l'aide d'un tableur ou d'un programme d'enregistrement distinct, puis importer la feuille de calcul dans Adobe Premiere Pro sous la forme d'une liste de fichiers off-line.

- 1 Assurez-vous que le matériel est connecté, tel qu'indiqué au-dessus de l'aperçu dans le panneau Acquisition.
- 2 Insérez une bande dans votre matériel. Adobe Premiere Pro vous invite à spécifier un nom pour la bande. Veillez à donner à la bande enregistrée un nom unique.
- 3 A l'aide des commandes du panneau Acquisition, placez-vous sur la première image de votre première prise, puis cliquez sur le bouton Point d'entrée. Ensuite, placez-vous sur la dernière image de la prise, puis cliquez sur le bouton Point de sortie.
- 4 Dans la section Configuration du volet Enregistrement, choisissez votre type de média à partir du menu contextuel Acquisition.


- 5 Si vous voulez acquérir certaines images situées avant ou après les points d'entrée et de sortie de chaque élément, entrez le nombre d'images de ces points dans le champ Points de la section Acquisition.
- 6 Cliquez sur le bouton Enregistrer l'élément de la zone Code temporel du volet Enregistrement pour capturer l'élément que vous avez identifié. Lorsque vous y êtes invité, nommez l'élément. Adobe Premiere Pro ajoute les éléments enregistrés sous la forme d'un fichier off-line dans la fenêtre Projet.
- 7 Répétez les étapes 2 à 6 pour enregistrer les prises à acquérir en série.



Panneau Acquisition avec volet Enregistrement actif

## Pour enregistrer des éléments de manière interactive

- 1 Assurez-vous que votre matériel est connecté et qu'il se trouve en mode VTR ou VCR (et non en mode Caméra), puis choisissez Fichier > Acquisition.
- 2 Dans le volet Enregistrement, entrez les réglages à utiliser par défaut pour les sections Configuration et Données d'élément.
- 3 Lancez la lecture de la bande. Vous pouvez, à tout moment, cliquer sur Point d'entrée ou Point de sortie, même si la lecture de la bande est en cours. Répétez ces étapes autant de fois que nécessaire.
- 4 Lorsque la position des points d'entrée et de sortie vous convient, cliquez sur Enregistrer l'élément, vérifiez les données d'élément, puis cliquez sur OK.

 Vous pouvez effectuer de légères modifications du code temporel à l'aide du signe + (plus) ou du signe - (moins). Par exemple, pour ajouter cinq images à la fin du point de sortie, sélectionnez l'intégralité du code temporel correspondant, tapez +5, et appuyez sur la touche Entrée.

### Conseils pour l'enregistrement interactif d'éléments

- Définissez les options du volet Enregistrement du panneau Acquisition. Adobe Premiere Pro utilise les données définies dans les sections Configuration et Données d'élément comme valeurs par défaut pour les éléments enregistrés ultérieurement. Si vous voulez enregistrer une série d'éléments dans le même chutier avec des données d'enregistrement similaires, enregistrez votre travail en spécifiant les données des éléments avant de commencer à enregistrer la série. Lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer l'élément, une boîte de dialogue s'ouvre pour vous permettre d'accepter ou de modifier les données d'élément.
- Dans la section Données d'élément, spécifiez un nom de bande. Ce nom vous sera demandé chaque fois que vous commencerez une acquisition en série.
- Le nom d'élément indiqué dans la section Données d'élément augmente automatiquement de manière incrémentielle. Si, par exemple, vous souhaitez numéroter une série d'éléments portant le nom Poursuite, entrez **Poursuite 01**, en vous

assurant que le nom se termine par un nombre. Par défaut, les éléments enregistrés par la suite se verront attribuer le numéro suivant, tel que Poursuite 02.

- Vous pouvez, à tout moment, modifier les réglages de la fenêtre Acquisition. Ainsi, si l'action est modifiée en cours de lecture de la bande, vous pouvez vous tenir prêt à capturer l'action suivante en sélectionnant un autre chutier pour l'enregistrement des éléments ou en entrant une description ou un nom de scène différent. Vous ne devez pas arrêter la bande lors de la modification des réglages.
- Vous pouvez utiliser le clavier pour piloter le matériel et enregistrer des éléments. Reportez-vous aux info-bulles relatives aux commandes de la fenêtre Acquisition ou choisissez Edition > Personnalisation du clavier pour visualiser ou modifier les raccourcis.
- Vous devez cliquer sur Enregistrer l'élément pour créer un fichier off-line. La lecture de la bande est suspendue lors de la confirmation des données d'élément du nouveau fichier off-line.

## Définition des réglages d'acquisition en série

Une liste d'acquisition en série d'éléments enregistrés se présente sous la forme d'une liste de fichiers off-line dans la fenêtre Projet. Si vous comptez capturer un grand nombre d'éléments, vous pouvez créer, au préalable, des chutiers dans la fenêtre Projet, de manière à pouvoir enregistrer directement chaque groupe d'éléments off-line dans son propre chutier. Lorsque vous effectuez une acquisition en série, les fichiers off-line sont remplacés par des éléments acquis, l'organisation des chutiers préalablement configurée étant conservée.

Vous pouvez capturer des données audio et vidéo vers des lecteurs distincts. Pour définir l'emplacement des nouveaux fichiers, choisissez Edition > Préférences > Disques de travail. Si vous conservez les paramètres par défaut, tous les fichiers capturés ou créés par Adobe Premiere Pro sont stockés dans le dossier des fichiers du projet.

Par défaut, Adobe Premiere Pro utilise les réglages d'acquisition en vigueur du projet pour acquérir, en série, des fichiers off-line. Si vous capturez un fichier off-line à l'aide d'Adobe Premiere Pro, l'élément obtenu conserve ses réglages d'acquisition afin de faciliter une éventuelle acquisition ultérieure avec les mêmes réglages. Par exemple, si les réglages d'un élément spécifient une acquisition avec une taille d'image de 720 x 480 dans un projet dont la taille d'image est réglée sur 320 x 240, Adobe Premiere Pro acquiert l'élément en 720 x 480, sauf si vous modifiez les valeurs par défaut. Vous pouvez remplacer les réglages d'acquisition d'un élément en sélectionnant l'option Remplacer les réglages d'acquisition dans la boîte de dialogue Acquisition en série.

## Pour définir les réglages d'acquisition

Vous pouvez attribuer des réglages d'acquisition, différents de ceux du projet, à un fichier off-line. Par exemple, cela peut s'avérer utile pour acquérir un élément avec une résolution plus haute que celle du projet.

- Pour savoir si un fichier off-line possède déjà ses propres réglages d'acquisition, regardez dans la colonne Réglages d'acquisition dans le panneau Projet. Faites défiler la liste vers la droite pour voir cette colonne. Si un fichier off-line possède ses propres réglages d'acquisition, sa case est cochée dans cette colonne. Si la colonne n'est pas visible, sélectionnez la commande Modifier les colonnes dans le menu du panneau Projet, puis sélectionnez Réglages d'acquisition. Cliquez sur OK.
- Pour consulter ou modifier les réglages d'acquisition d'un fichier off-line, sélectionnez l'élément dans le panneau Projet, puis choisissez Élément > Réglages d'acquisition > Définir les réglages d'acquisition. Le menu Format d'acquisition vous permet de visualiser le format d'acquisition de l'élément ou d'en choisir un autre. En général, il est préférable de choisir un format qui correspond à celui du métrage source.
- Pour supprimer les réglages d'acquisition d'un élément, sélectionnez-le dans la fenêtre Projet, puis choisissez Élément > Réglages d'acquisition > Effacer les réglages d'acquisition. Par défaut, Adobe Premiere Pro acquiert cet élément avec les réglages d'acquisition du projet.

## Voir également

« Pour configurer un projet en vue du pilotage de matériel » à la page 65

« Pour configurer un matériel en vue du pilotage de matériel » à la page 66

## Pour acquérir des éléments en série

- 1 Sélectionnez les éléments off-line à acquérir et choisissez Fichier > Acquisition en série.
- 2 Dans la boîte de dialogue Acquisition en série, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Sélectionnez Acquisition avec points, et spécifiez le nombre d'images pour les points si vous voulez acquérir des images au delà des points d'entrée et de sortie identifiés pour chaque élément de la série.
  - Sélectionnez l'option Remplacer les réglages d'acquisition si vous voulez remplacer les réglages d'acquisition d'éléments de la série par les réglages par défaut du projet.
- 3 Vérifiez que la platine et la bande vidéo source sont bien configurées pour l'acquisition, puis cliquez sur OK.
- 4 Dans la boîte de dialogue Insérer la bande, insérez la bande demandée, puis cliquez sur OK. Si votre acquisition se fait à partir de plusieurs bandes, tenez-vous prêt à les insérer à l'invite.
- 5 Pour arrêter l'acquisition en série, cliquez sur le bouton Arrêt dans le panneau Acquisition, ou appuyez sur la touche Echap.

## Résolution des problèmes d'acquisition en série

Pour que les opérations d'acquisition en série puissent se dérouler sans problème, plusieurs conditions doivent être réunies : le pilotage de matériel et les réglages d'acquisition du projet doivent être configurés correctement, et les fichiers off-line enregistrés doivent être cohérents et dépourvus de toute donnée discordante. En cas de problème avec la procédure d'acquisition en série, assurez-vous que tous les éléments à capturer sont configurés correctement :

- L'état de chaque élément doit être défini sur Off-line. Vérifiez leur état en mode Liste dans le panneau Projet. Si un élément n'est pas off-line, sélectionnez-le dans le panneau Projet, puis choisissez Projet > Rompre le lien du média. Si vous sélectionnez plusieurs éléments dont certains sont online, Adobe Premiere Pro capture uniquement les fichiers off-line.
- Pour chaque fichier off-line, les champs Bande, Début du média et Fin du média doivent être renseignés dans la boîte de dialogue Modifier le fichier off-line. La commande Acquisition en série est disponible pour autant qu'un fichier off-line sélectionné contienne ces réglages. Cependant, seuls les éléments qui possèdent les trois réglages obligatoires sont acquis. Pour déterminer les éléments qui répondent à ce critère, consultez le mode Liste de la fenêtre Projet ou cliquez deux fois sur chaque fichier off-line pour en modifier les réglages.
- Le périphérique d'acquisition sélectionné doit prendre en charge l'enregistrement vidéo et/ou audio. Concrètement, cela signifie qu'aucun son ne sera capturé si le périphérique en question ne permet pas l'acquisition audio. Si certains réglages ne peuvent pas être acquis, la procédure d'acquisition en série s'arrête et la boîte de dialogue d'erreur des réglages d'acquisition s'affiche.
- Le nom de fichier de chaque élément (comme indiqué dans la boîte de dialogue Réglages d'acquisition) doit être différent des noms existants. Le cas échéant, double-cliquez sur chaque fichier off-line pour vérifier que le nom n'est pas déjà utilisé. Si vous sélectionnez un fichier off-line, dont le nom est dupliqué, pour la procédure d'acquisition, Adobe Premiere Pro modifie légèrement le nom de cet élément lors de l'acquisition. Cela évite d'écraser le fichier portant le même nom.

Pour gérer les erreurs d'acquisition en cas d'apparition de la boîte de dialogue d'erreur des réglages d'acquisition :

- Pour corriger les réglages d'acquisition pour tout élément de la liste, sélectionnez un ou plusieurs fichiers de la liste, puis cliquez sur Modifier les réglages.
- Pour ignorer les éléments dont les réglages d'acquisition sont incorrects et poursuivre l'acquisition en série, cliquez sur Ignorer. Les éléments ignorés sont supprimés de la liste et ne sont pas capturés.
- Pour arrêter la procédure d'acquisition en série, cliquez sur Annuler. Aucun élément n'est alors acquis.

## Pour importer et exporter des listes d'acquisition en série

Vous pouvez importer une liste d'acquisition sous la forme d'un fichier texte délimité par des tabulations (TXT) ou dont les valeurs sont séparées par des virgules (CSV). Une fois l'importation terminée, chaque entrée de la liste s'affiche sous la forme d'un fichier off-line dans la fenêtre Projet. Vous pouvez également exporter des fichiers off-line sous la forme d'une liste d'acquisition .CSV, de sorte qu'il soit possible de transférer une liste d'éléments enregistrés entre différents projets et

stations de travail. Pour visualiser le format d'une liste d'acquisition, exportez-la et ouvrez le fichier dans un éditeur de texte tel que Bloc-notes ou dans un tableur. Un fichier texte de liste d'acquisition en série peut provenir de sources telles qu'Adobe Premiere 6.5, des utilitaires d'enregistrement comme Pipeline Autolog ou un logiciel de production vidéo personnalisé utilisant un programme de base de données ou un tableur pour générer une liste d'acquisition.

Lorsque vous importez une liste d'acquisition, l'ordre des champs doit s'établir comme suit : nom de bande, point d'entrée, point de sortie, nom d'élément et commentaire. Lorsque vous exportez des fichiers off-line sous la forme d'une liste d'acquisition, Adobe Premiere Pro classe les champs comme suit : nom de bande, point d'entrée, point de sortie, remarque, description, scène et plan/prise. Les données sont exportées à partir des colonnes correspondantes du mode Liste de la fenêtre Projet.

- Pour importer l'historique des codes temporels d'une liste d'acquisition, ouvrez un projet et choisissez Projet > Importer une liste d'acquisition. Recherchez et sélectionnez le fichier, puis cliquez sur Ouvrir.
- Pour exporter l'historique des codes temporels d'une liste d'acquisition, sélectionnez les fichiers à enregistrer. Choisissez ensuite Projet > Exporter une liste d'acquisition. Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

## Fichiers off-line


Un *fichier off-line* est un pseudo-élément utilisé pour un fichier source qui n'est pas disponible actuellement sur le disque. Les fichiers off-line contiennent des informations concernant les fichiers sources manquants qu'ils représentent et garantissent une certaine souplesse en cas d'absence des fichiers réels. Si un fichier off-line apparaît dans le panneau Montage, « Média off-line » s'affiche dans le Moniteur du programme et dans la piste.

Si vous utilisez la fenêtre Acquisition pour enregistrer des éléments d'une bande, Adobe Premiere Pro crée automatiquement des fichiers off-line contenant les informations nécessaires à l'acquisition ultérieure des éléments. Vous pouvez également créer des fichiers off-line manuellement. L'utilisation de fichiers off-line convient aux situations suivantes :

- Les éléments ont été enregistrés, mais pas encore capturés. Etant donné que les fichiers off-line se comportent comme des éléments acquis, vous pouvez non seulement organiser les fichiers off-line enregistrés dans le panneau Projet, mais aussi disposer des séquences dans le panneau Montage avant l'acquisition proprement dite des éléments off-line. Une fois les fichiers off-line capturés (ou localisés s'ils ont été capturés, mais sont manquants), ils remplacent les fichiers off-line correspondants.
- Vous souhaitez acquérir des éléments enregistrés par pilotage de matériel ou acquisition en série. Dans Adobe Premiere Pro, une liste d'acquisition en série est un ensemble d'éléments off-line. La sélection d'éléments off-line donnés a pour effet de les configurer en vue d'une acquisition en série.
- Vous souhaitez effectuer une nouvelle acquisition des éléments utilisés dans le projet. Pour ce faire, vous devez mettre off-line les éléments online à l'aide de la commande Rompre le lien du média.
- Un fichier source est indisponible lorsque vous ouvrez un projet. Adobe Premiere Pro n'est donc pas en mesure de le localiser automatiquement, ce qui vous oblige à procéder à une recherche manuelle. Le cas échéant, Adobe Premiere Pro vous propose les boutons Off-line et Tous off-line.

**Remarque :** Les éléments online et off-line dans Adobe Premiere Pro ne se rapportent pas directement aux concepts de montage online et off-line.

### Pour créer un fichier off-line

- 1 Au bas du panneau Projet, cliquez sur le bouton Nouvel élément , puis choisissez Fichier off-line dans le menu contextuel.
- 2 Sélectionnez l'option appropriée dans la zone Contenu.
- 3 Dans la zone Bande, indiquez le nom de la bande contenant la vidéo source de l'élément off-line.
- 4 Dans la zone Fichier, entrez le nom du fichier tel qu'il doit apparaître sur le disque lors d'une acquisition avec Adobe Premiere Pro. Si vous créez un fichier off-line pour un fichier source capturé mais qui ne figure pas encore sur votre ordinateur, entrez le nom de ce fichier.
- 5 Entrez, au besoin, une description, une scène, un plan/une prise et une remarque.



6 Entrez le code temporel de l'élément non conformé, y compris les éventuelles images supplémentaires que vous comptez acquérir pour le montage et les transitions.

**Remarque :** Pour que l'acquisition soit possible, un élément doit comporter au moins un nom de bande, un nom de fichier, un début de média et une fin de média.

### Pour modifier un fichier off-line

❖ Dans la fenêtre Projet, cliquez deux fois sur le fichier off-line, modifiez les options à votre convenance, puis cliquez sur OK.

### Pour remplacer un fichier off-line par un fichier source capturé

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers off-line dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Projet > Lier le média.
- 3 Sélectionnez le fichier source, puis cliquez sur Sélectionner.

**Remarque :** Si vous avez sélectionné plusieurs fichiers off-line, la boîte de dialogue « Quel média attacher à » s'ouvre pour chacun d'eux. Observez le nom du fichier off-line indiqué dans la barre de titre de la boîte de dialogue, de manière à pouvoir rétablir le lien du fichier source approprié vers chaque fichier off-line.

### Pour convertir un fichier online en fichier off-line

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers online dans la fenêtre Projet.
- 2 Sélectionnez Projet > Créer off-line.
- 3 Sélectionnez l'une des options suivantes :

**Conserver les fichiers média sur le disque** Convertit les fichiers sélectionnés en fichiers off-line dans le projet, mais ne supprime pas les fichiers sources du disque.

**Supprimer les fichiers** Convertit les fichiers sélectionnés en fichiers off-line dans le projet et supprime les fichiers sources du disque.

**Remarque :** Si vous sélectionnez Conserver les fichiers média sur le disque et capturez à nouveau un élément en reprenant le nom du fichier laissé sur le disque, le fichier média d'origine est remplacé. Pour conserver les éléments d'origine sans les renommer, déplacez-les vers un autre dossier ou disque ou attribuez un nom de fichier différent aux éléments recapturés.

## Code temporel

### Code temporel


La plupart des caméras et les platines vidéo haut de gamme enregistrent un *code temporel* qui marque certaines images en utilisant des adresses uniques. Ce code temporel se révèle particulièrement important lorsque vous souhaitez capturer les mêmes images que celles identifiées ou capturées précédemment, comme c'est le cas dans les tâches suivantes :

- Vous souhaitez enregistrer des éléments avant leur acquisition.
- Vous avez l'intention de capturer des éléments en série (acquisition automatisée).
- Vous souhaitez effectuer une nouvelle acquisition des éléments, car les fichiers d'origine ont été altérés ou supprimés.
- Vous comptez exporter des séquences vers un autre système en utilisant le format AAF ou EDL.
- Vous utilisez un système sur lequel vous montez rapidement des acquisitions basse résolution, puis recapturez les éléments en pleine résolution et avec une qualité optimale pour la version finale.
- Vous avez l'intention de synchroniser de la vidéo capturée avec des données audio enregistrées séparément.

Contrairement aux nombres des compteurs des magnétoscopes, le code temporel est enregistré sur la bande vidéo en tant que partie intégrante du signal vidéo. Si un métrage ne possède pas de code temporel, vous pouvez l'ajouter en le copiant avec une caméra ou platine qui écrit le code temporel. Vous pouvez alors enregistrer ou capturer la vidéo à partir de ce matériel.

Afin d'obtenir de meilleurs résultats, le code temporel doit être exécuté tout le long de la bande ; il ne doit pas repartir de zéro en plein milieu de la bande. Supposons que vous enregistriez un point d'entrée d'acquisition, tel que 00:00:01:09, mais que ce point apparaît à deux ou trois reprises sur la bande en raison de la remise à zéro du code temporel. Dans ce cas, Adobe Premiere Pro n'est pas en mesure d'identifier avec certitude le point d'entrée 00:00:01:09 qui doit correspondre au début de la capture. Le risque de capturer les mauvais éléments est élevé avec des bandes dont le code temporel est discontinu.

Pour garantir un code temporel continu, vous devez le filmer en continu ou vous en servir pour pister la bande avant de commencer la prise de vues.


 *De plus, veillez à enregistrer au moins 5 secondes de vidéo supplémentaires pour toutes les prises. Si vous visualisez un élément dans la caméra, n'oubliez pas de rembobiner la bande avec une marge de 5 secondes avant de reprendre l'enregistrement. Le caméscope lit le code temporel de l'image sur laquelle vous vous êtes arrêté et démarre l'enregistrement du code temporel dans l'image suivante lorsque vous démarrez votre prochaine prise. Veillez à ne pas laisser de blanc entre la dernière image de la précédente prise et la première image de la prise suivante pour éviter que le caméscope ne remette à zéro le code temporel.*

## Pistage ou remplacement du code temporel

Pour garantir la continuité du code temporel, enregistrez celui-ci sur la bande avant de l'utiliser. Cette procédure est appelée le *pistage* de la bande. Il n'est pas nécessaire de recourir au pistage si vous suivez les pratiques de tournage recommandées, mais cela peut vous éviter d'interrompre le code temporel par inadvertance ou de mal synchroniser une bande dans votre caméra.

### Pour pister une bande avec code temporel

- 1 Insérez une bande vierge dans la caméra. Elle ne doit pas comporter de code temporel.
- 2 Si vous utilisez une caméra, attachez le protège-objectif et désactivez l'entrée audio.
- 3 Vous devez vous assurer que tous les réglages de la caméra (en particulier l'échantillonnage audio) sont *parfaitement* identiques à ceux utilisés lors de la prise de vues. Utilisez donc les mêmes réglages à chaque prise de vues sur cette bande.
- 4 Commencez l'enregistrement. Laissez tourner le caméscope ou la platine jusqu'à ce que la totalité de la bande soit enregistrée.
- 5 Avant d'enregistrer de la vidéo sur une bande pistée, veillez à laisser un blanc de 30 secondes au début. Assurez-vous que le caméscope lit le code temporel ainsi pisté avant de commencer la prise de vues. Le blanc de 30 secondes du début s'avère également utile lors de l'acquisition en série.

 *Vérifiez les réglages de votre caméra à chaque changement de bande, et plus particulièrement lors de la réutilisation d'une bande. Même si vous souhaitez utiliser différents réglages pour vos bandes, il est préférable de conserver les mêmes réglages du début à la fin de chaque bande. Ceux-ci doivent correspondre aux réglages utilisés lors du premier pistage de chaque bande.*

### Pour remplacer du code temporel DV

Si votre métrage source est au format DV et que son code temporel n'est pas continu, vous pouvez remplacer son code temporel en créant une copie DV de la bande. Le matériel numérique qui effectue la copie enregistre un nouveau code temporel continu, ce qui vous permet d'enregistrer et de capturer ensuite de la vidéo (et le nouveau code temporel) à partir de la copie.

**Remarque :** Cette technique ne fonctionne pas si vous enregistrez en format DVCAM ou si vous utilisez une platine Panasonic AG-DV2500.

- 1 Chargez la bande enregistrée dans le caméscope ou la platine, et rembobinez-la entièrement.
- 2 Chargez une nouvelle bande dans un second caméscope ou une seconde platine, qui servira à la copie.
- 3 Si le matériel d'enregistrement propose une option d'enregistrement vidéo de la bande originale avec ses codes temporels, désactivez cette option. Pour plus d'informations sur cette option, consultez les consignes d'utilisation de l'appareil.
- 4 S'il s'agit de deux appareils numériques, connectez-les à l'aide d'une connexion numérique, telle qu'IEEE 1394 ou SDI. Vous obtiendrez ainsi une copie de qualité supérieure.
- 5 Connectez le matériel d'enregistrement à un téléviseur.

- 6 Mettez les deux appareils en mode VTR.
- 7 Assurez-vous que le matériel d'enregistrement est configuré sur le port numérique.
- 8 Lancez l'enregistrement de la nouvelle bande, puis la lecture de la bande originale. Laissez tourner les caméscopes ou les platines jusqu'à ce que toute la bande originale soit copiée.

**Remarque :** La détection de scène reconnaît les points de début et de fin de chaque prise en repérant les sauts dans les codes temporels. Dans la mesure où copier une bande de cette façon a pour effet de créer un seul élément avec un code temporel continu, vous ne pouvez donc pas utiliser la fonction Détection de scène lors de l'acquisition de la copie dans Adobe Premiere Pro.

## Acquisition du code temporel

Lorsque vous utilisez le pilotage de matériel, les codes temporels sont capturés avec les éléments. Avec les périphériques analogiques pilotables, l'acquisition du code temporel dépend de la précision de la platine. Si cette dernière ne parvient pas à lire le code temporel correctement, prenez soin d'étalonner le système ou saisissez le code temporel manuellement par comparaison des images.

**Remarque :** Le compteur de bande n'affiche les codes temporels que sur les appareils capables de les reconnaître, sauf s'ils ont été incrustés, c'est-à-dire superposés aux images dans une copie de la bande. La plupart des magnétoscopes ne sont pas capables de lire ou d'écrire les codes temporels.

## Pour saisir manuellement le code temporel d'un élément

Vous pouvez parfois être amené à modifier le code temporel initialement enregistré par Adobe Premiere Pro. Supposons, par exemple, que vous ayez acquis un métrage à partir d'une copie DV d'une bande Hi8 initialement enregistrée avec un code RCTC (Rewritable Consumer Time Code). La copie DV et les fichiers vidéo obtenus à partir de cette copie porteront le code temporel DV et non le code RCTC d'origine. Pour faciliter le référencement des journaux des prises de vue créés pour la bande Hi8 d'origine, vous pouvez être amené à rétablir les codes RCTC d'origine.

- 1 Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Fichier > Code temporel, définissez les options nécessaires, puis cliquez sur OK.

## Pour saisir un code temporel

Lors de l'acquisition et du montage de données vidéo, la saisie des valeurs de code temporel est une opération fréquente. A titre d'exemple, vous devez saisir ces valeurs lors de la définition des points d'entrée et de sortie des éléments, ou encore pour parcourir le panneau Montage. Adobe Premiere Pro vous permet d'entrer le code temporel de plusieurs façons.

Dans Adobe Premiere Pro, la durée entre les points d'entrée et de sortie comprend les images indiquées par le code temporel. Si vous entrez, par exemple, le même code temporel pour les points d'entrée et de sortie d'un élément, sa durée correspond à une image. Lors de la saisie du code temporel, vous pouvez remplacer les deux points par des points ou entrer les valeurs sans ponctuation. Adobe Premiere Pro interprète les nombres saisis sous la forme d'heures, de minutes, de secondes et d'images.

- Pour définir un code temporel donné, sélectionnez le code, entrez-en un nouveau, puis appuyez sur Entrée.
- Pour ajuster le code temporel actif par glisser-déplacer, faites-le glisser horizontalement. Ainsi, pour définir un code temporel vers le passé, faites glisser le pointeur vers la gauche.
- Pour ajuster le code temporel actif à l'aide d'une valeur relative, entrez le signe + (plus) ou – (moins) suivi du nombre d'images à ajouter ou à retrancher. Ainsi, pour supprimer cinq images du code temporel actif, sélectionnez le code dans son intégralité, entrez -5, et appuyez ensuite sur la touche Entrée.

# Montage online et off-line

## Montage online et off-line

En *montage online*, vous capturez les éléments directement selon le niveau de qualité requis pour la version finale du programme vidéo. Il s'agit là de la méthode par défaut utilisée dans Adobe Premiere Pro. Cette méthode s'avère particulièrement efficace lorsque les performances et les capacités de stockage de l'ordinateur hôte sont conformes aux exigences des formats vidéo utilisés. Par exemple, la plupart des ordinateurs récents peuvent prendre en charge le débit des données du format DV haute résolution. Ils peuvent, néanmoins, avoir des difficultés à prendre, par exemple, en charge des métrages HDV ou HD. C'est pourquoi de nombreux réalisateurs de vidéos effectuent un *montage off-line*.

Le *montage off-line* consiste à acquérir des éléments de faible résolution à des fins de montage, puis de les acquérir à nouveau avec une résolution plus élevée au moment de finaliser, de générer le rendu et d'exporter le projet. Le montage d'éléments de faible résolution permet de monter sur des ordinateurs standard des éléments extrêmement volumineux, tels que du métrage HDV ou HD sans risquer de ralentir les performances ou de manquer d'espace de stockage. Il permet également aux monteurs d'effectuer leur montage sur des ordinateurs portables. Cela peut s'avérer utile lorsqu'ils tournent, par exemple, en extérieur.

Vous avez la possibilité de monter votre projet entièrement online. D'autre part, vous pouvez monter votre projet en deux temps : en prenant vos décisions créatives initiales off-line, puis en passant en mode online pour les étapes finales, telles que le peaufinage, l'étalonnage et la correction des couleurs.

Vous pouvez ainsi procéder à un montage off-line d'un projet HD, par exemple, avec Adobe Premiere Pro, puis exporter votre projet au format AAF (Advanced Authoring Format) ou EDL en vue de le transférer vers un système de montage plus puissant. Il ne vous reste plus alors qu'à effectuer sur ce système le rendu et le montage online finals en haute résolution.

### Pour recapturer des éléments

Vous pouvez effectuer une nouvelle acquisition des éléments d'un projet existant à l'aide de la fonction d'acquisition en série. Il est possible d'acquérir à nouveau uniquement les éléments qui ne sont plus liés à leurs fichiers sources et qui sont donc devenus des fichiers off-line, dont le support source contient le code temporel.

- 1 Si vous souhaitez remplacer les réglages d'acquisition d'un élément que vous voulez recapturer, configurez les réglages d'acquisition de l'élément.
- 2 Dans la fenêtre Projet, sélectionnez tous les éléments que vous voulez recapturer. Si vous sélectionnez des éléments issus de chutiers différents, passez en mode Liste pour pouvoir visualiser plusieurs chutiers.
- 3 Sélectionnez Projet > Créer off-line. Les éléments sélectionnés sont dissociés de leurs fichiers sources.
- 4 Dans la boîte de dialogue Créer off-line, indiquez si les fichiers média sources doivent rester sur le disque ou être supprimés.
- 5 Les fichiers off-line étant toujours sélectionnés, choisissez Fichier > Acquisition en série. Ajustez les paramètres nécessaires.
- 6 Vérifiez que la platine et la bande vidéo source sont bien configurées pour l'acquisition, puis cliquez sur OK.
- 7 Une fois l'acquisition terminée, enregistrez le projet.

# Importation d'un fichier

## Pour importer des fichiers

Vous pouvez importer des fichiers vidéo, audio, photo et graphique de divers formats dans un projet Adobe Premiere Pro. Libre à vous d'importer un seul fichier, plusieurs fichiers ou un dossier entier. Les éléments importés ne doivent pas dépasser 4096 x 4096 pixels. Si le logiciel graphique ne permet pas de spécifier les pixels comme unité de mesure, les points conviendront.

Si, après importation, un élément présente une déformation verticale ou horizontale (étirement), il se peut que le rapport L/H de ses pixels ne soit pas interprété correctement. Si nécessaire, changez le rapport L/H en pixels du fichier. Adobe Premiere Pro pixellise les images EPS en continu, ce qui vous permet de mettre ces fichiers à l'échelle sans effet d'escalier.

- Pour importer des éléments, choisissez Fichier > Importer. Recherchez et sélectionnez un fichier ou, tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée, sélectionnez plusieurs fichiers. Cliquez ensuite sur Ouvrir.
- Pour importer un élément importé récemment, sélectionnez Fichier > Importer un fichier récent > [nom du fichier]. (Il est possible que le nom de fichier n'apparaisse en cas de réinitialisation des préférences d'Adobe Premiere Pro.)
- Pour importer le contenu entier d'un dossier, choisissez Fichier > Importer. Recherchez et sélectionnez le dossier, puis cliquez sur Importer dossier. Le dossier est importé sous la forme d'un nouveau chutier dans le panneau Projet, son contenu étant répertorié dans le chutier.

Vous pouvez également importer des fichiers et des dossiers en les faisant glisser de Windows Explorer vers le panneau Projet.

## Voir également

« Rapport Largeur/Hauteur » à la page 27

## Importation des éléments audionumériques

Vous pouvez importer des éléments audio numériques enregistrés dans des fichiers vidéo sous forme de fichiers ou pistes audio. Les éléments audionumériques sont pour la plupart enregistrés sur disque dur, sur CD audio ou sur DAT en tant que données binaires pouvant être interprétées par les ordinateurs. Pour conserver une qualité optimale, transférez les fichiers audio numériques vers votre ordinateur en utilisant des connexions numériques. Evitez de numériser les sorties analogiques de vos sources audio via une carte son.

Pour optimiser le montage, Adobe Premiere Pro adapte chaque canal audio importé aux données en virgule flottante 32 bits à la fréquence d'échantillonnage du projet. Cette adaptation concerne tous les éléments audio importés, y compris les pistes audio des fichiers vidéo.

**Remarque :** Si vous souhaitez acquérir un fichier exclusivement audio d'une source vidéo numérique, choisissez Audio dans le menu contextuel Acquisition, dans le volet Enregistrement du panneau éponyme.

Vous pouvez utiliser des fichiers CD audio (CDA) dans un projet. Toutefois, avant de les importer dans Adobe Premiere Pro, il convient de les convertir dans un format reconnu, tel que WAV. Vous pouvez convertir des fichiers CDA à l'aide d'une application audio telle qu'Adobe Audition.

**Remarque :** N'oubliez pas que vous devez être propriétaire des droits d'auteur ou disposer d'une licence pour pouvoir utiliser les pistes des CD.

## Voir également

« Formats de fichier pris en charge pour l'importation » à la page 63

## Utilisation de formats audio compressés

Le stockage de données musicales aux formats MP3 et WMA fait appel à une méthode qui supprime une partie de la qualité audio d'origine. Pour lire des éléments audio compressés, Adobe Premiere Pro doit décompresser le fichier et, éventuellement, procéder à un nouvel échantillonnage afin de respecter vos réglages de sortie. Ces conversions risquent d'amoindrir la qualité audio. C'est pourquoi il est conseillé, dans la mesure du possible, d'utiliser une version audio CD ou non compressée de l'élément audio.

### Utilisation d'éléments audio d'Adobe Audition

Vous pouvez utiliser Adobe Audition pour procéder à un montage audio évolué. Si vous exportez des éléments audio d'Adobe Audition vers un format de fichier compatible avec Adobe Premiere Pro, il sera possible de les importer dans des projets Adobe Premiere Pro. Si vous sélectionnez l'option de liaison de projet en cours d'exportation, vous pouvez utiliser la commande Edition > Modifier l'original d'Adobe Premiere Pro pour ouvrir directement le projet Adobe Audition d'un élément audio à partir d'Adobe Premiere Pro.

### Importation d'images fixes

Vous pouvez importer des images fixes, individuellement ou regroupées, d'une taille maximale de 4096 x 4096 pixels. Les facteurs qui affectent les éléments importés ont également une incidence sur la taille et le rapport L/H des images fixes importées (par exemple, utilisation ou non de pixels carrés).

Une image fixe importée utilise la durée indiquée dans ses préférences. Vous pouvez modifier la durée d'une image fixe dans le panneau Séquence.

#### Pour modifier la durée par défaut des images fixes

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Général.
- 2 Spécifiez la durée par défaut d'une image fixe (en nombre d'images).

**Remarque :** La modification de la durée par défaut des images fixes n'agit pas sur la durée des images fixes appartenant déjà à une séquence.

#### Pour modifier la durée d'une image fixe dans le panneau Montage

- ❖ Procédez de l'une des façons suivantes :
- Faites glisser l'outil Sélection sur l'une des extrémités de l'image.
- Sélectionnez l'élément, puis choisissez Élément > Vitesse/Durée. Entrez une nouvelle durée, puis cliquez sur OK.

#### Pour régler le rapport L/H en pixels d'une image fixe importée

- 1 Sélectionnez l'image fixe dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Fichier > Métrage.
- 3 Sélectionnez une option de la section Rapport L/H en pixels, puis cliquez sur OK.
- 4 Sélectionnez l'une des suivantes:

**Utiliser le rapport L/H en pixels du fichier** Permet d'utiliser le rapport d'origine enregistré avec l'image fixe.

**Conformer à** Vous permet de faire votre choix dans la liste des rapports L/H standard.

**Remarque :** Lors de l'utilisation de Photoshop pour générer des images destinées à être incluses dans des projets vidéo, il est préférable d'utiliser la préconfiguration Photoshop correspondant au format vidéo que vous allez utiliser. Cela vous permet de générer vos images avec le bon rapport L/H.

### Voir également

« Rapport Largeur/Hauteur » à la page 27

#### Importation d'images Photoshop

Vous pouvez importer des fichiers Adobe Photoshop version 3.0 ou ultérieure. Adobe Premiere Pro prend en charge les fichiers Photoshop 16 bits et 8 bits. Vous pouvez contrôler le mode d'importation des fichiers Photoshop à calques. Les zones vides (transparentes) des fichiers Photoshop non aplatis sont transparentes lorsque vous les importez dans Adobe Premiere Pro, car la transparence est stockée sous la forme d'une couche Alpha. Vous pouvez ainsi importer des images Photoshop et les afficher aisément en surimpression sur des éléments d'autres pistes.

Par ailleurs, vous pouvez importer un fichier Photoshop à calques sous la forme d'une séquence, ce qui vous permet de configurer des animations dans cette application, puis de les importer dans un projet Premiere Pro.

## Voir également

« Pour créer un nouveau fichier Photoshop dans votre projet » à la page 150

### Importation d'images Illustrator

Vous pouvez importer un fichier d'images fixes Adobe Illustrator directement dans un projet Adobe Premiere Pro. Premiere Pro convertit les images vectorielles Adobe Illustrator dans un format en pixels utilisé par Adobe Premiere Pro (ce processus est appelé *pixellisation*). Adobe Premiere Pro *lisse* automatiquement le contour des images Illustrator. Il convertit également toutes les zones vides en une seule couche Alpha, de sorte qu'elles deviennent transparentes.

Pour définir les dimensions de l'image Illustrator lorsqu'elle sera pixellisée, servez-vous du programme Illustrator afin de placer des traits de coupe dans le fichier. Pour plus d'informations sur la définition des traits de coupe, consultez l'Aide d'Illustrator.

### Pour importer un fichier à calques Photoshop ou un fichier Illustrator

Lors de l'importation d'un fichier à calques enregistré au format Photoshop ou Illustrator, vous êtes libre de choisir la méthode d'importation des calques dans la boîte de dialogue Importer le fichier à calques.

- Fusionnez les calques en les combinant tous dans un élément aplati.
- Importez un seul calque du fichier.
- Convertissez les calques en une séquence d'images.

Adobe Premiere Pro importe les attributs appliqués dans le fichier d'origine, y compris la position, l'opacité, la visibilité, la transparence (couche Alpha), les masques de fusion, les calques de réglage, les effets de calque communs, les masques de calques, les masques vectoriels et les groupes d'écrêtage. Nous attirons votre attention sur le fait qu'un fond blanc dans Photoshop est exporté sous la forme d'un blanc opaque, tandis qu'un fond en damier indique les zones qui seront converties en transparence de couche Alpha lors de l'exportation du fichier Photoshop dans un format compatible avec ce type de couche.

La conversion des calques en une séquence simplifie la configuration d'animations à l'aide de calques dans Photoshop ou Illustrator. Lorsque l'application Adobe Premiere Pro convertit des calques en une séquence, cette dernière est importée dans la fenêtre Projet sous la forme d'un chutier ; chaque calque du fichier devient un élément du chutier. Le nom d'un élément est constitué du nom du calque, suivi du nom du fichier où il était stocké. En outre, Adobe Premiere Pro crée automatiquement une séquence dans laquelle chaque calque est inséré dans l'ordre, selon la durée par défaut d'une image fixe. Vous pouvez utiliser cette séquence en tant qu'élément dans d'autres séquences.

**Remarque :** *Tous les attributs de calque Photoshop ne sont pas pris en charge. C'est le cas, notamment, des modes de fusion spéciaux et de l'option Masquage. Pour obtenir des résultats optimaux, utilisez les options de transparence et d'opacité élémentaires de Photoshop.*

- 1 Choisissez Fichier > Importer.
- 2 Dans la boîte de dialogue Importer, recherchez et sélectionnez le fichier à calques. (Si le nom du fichier n'apparaît pas, assurez-vous que l'option Tous les fichiers pris en charge est sélectionnée dans Fichiers de type.)
- 3 Dans la boîte de dialogue Importer le fichier à calques, vérifiez que Métrage ou Séquence est sélectionné dans le menu contextuel Importer sous.
- 4 Sélectionnez Calques fusionnés pour importer tous les calques du fichier sous la forme d'un seul calque ou choisissez le calque à importer à partir du fichier.
- 5 Sélectionnez l'une des options suivantes dans le menu contextuel Dimensions du métrage, puis cliquez sur OK:

**Taille du document** Redimensionne le fichier à la taille du document, comme défini dans les réglages du projet.

**Taille du calque** Importe le fichier à la taille des calques fusionnés ou du calque sélectionné.

**Remarque :** *Lorsque vous importez un calque sous la forme d'un élément unique, son nom (tel qu'il est affiché dans la fenêtre Projet) est composé du nom du calque, suivi du nom de fichier d'origine.*

### Préparation d'images fixes

Lorsque vous préparez des images fixes dans des applications prenant en charge la gestion des couleurs, comme Photoshop, la cohérence des couleurs peut être meilleure entre l'application et Adobe Premiere Pro si vous travaillez dans un espace colorimétrique axé sur la vidéo, tel que sRGB ou NTSC RVB.

Pour obtenir des résultats optimaux, veillez, lors de la création des fichiers, à ce que la taille d'image soit au moins aussi grande que celle du projet, ce qui vous évitera de redimensionner l'image dans Adobe Premiere Pro. Le redimensionnement d'une image peut entraîner une perte de netteté. Si vous envisagez de redimensionner une image, préparez-la à une taille d'image supérieure à celle du projet. Si vous comptez, par exemple, redimensionner une image à 200 %, attribuez-lui le double de la taille d'image du projet avant de l'importer.

### Importation d'animations

Vous pouvez importer une animation stockée dans un fichier unique, tel qu'un fichier GIF animé. Vous pouvez aussi importer une séquence de fichiers d'images fixes numérotées et les compiler automatiquement en un même élément vidéo, chaque fichier numéroté représentant une image vidéo. L'importation d'une séquence se révèle pratique pour l'exportation d'animations sous la forme d'une série d'images fixes numérotées par des applications, telles qu'After Effects. Les images de la série ne peuvent pas contenir de calques. Pour plus d'informations sur les calques et leur fusion, consultez la documentation de l'application.

Lorsque vous créez des images ou animations 3D à utiliser dans Adobe Premiere Pro, tenez compte, dans la mesure du possible, des indications suivantes :

- Utilisez le filtrage de couleurs compatible avec la diffusion.
- Utilisez le rapport L/H en pixels et la taille d'image spécifiés dans les réglages de projet d'Adobe Premiere Pro.
- Définissez des réglages de trames conformes au projet.
- Si vous utilisez une application Adobe pour générer la séquence, sélectionnez l'option d'incorporation du lien du projet de façon à pouvoir l'ouvrir dans l'application qui a servi à la créer.

#### Pour importer des fichiers d'images fixes numérotés en tant qu'élément unique

**1** Vérifiez que tous les fichiers d'images fixes contiennent un nombre constant de chiffres et portent l'extension correcte (par exemple, fich000.bmp, fich001.bmp, etc.)

**2** Choisissez Fichier > Importer.

**3** Recherchez et sélectionnez le premier fichier numéroté de la séquence, sélectionnez Images fixes numérotées, puis cliquez sur Ouvrir. Lorsque l'option Images fixes numérotées est sélectionnée, Adobe Premiere Pro considère tous les fichiers numérotés comme une seule séquence de l'élément vidéo.

**Remarque :** La modification de la durée par défaut des images fixes dans la boîte de dialogue Préférences n'agit pas sur la durée des images fixes numérotées importées dans un élément vidéo. Chaque image fixe devient une simple image lors d'une importation de ce type.

### Importation de projets antérieurs

Il est possible d'incorporer à un projet Adobe Premiere Pro ouvert le contenu d'un projet Adobe Premiere 6.0 ou 6.5. Les éléments et séquences du projet importé sont insérés dans le panneau Projet et placés dans un chutier nommé d'après le projet importé. La hiérarchie de chutier du projet importé est préservée dans le nouveau chutier. Tous les effets spéciaux du projet importé (transitions et effets) sont également importés. Soyez prudent lorsque vous importez un projet dans un autre avec une base de temps ou une fréquence d'échantillonnage audio différente. Ces différences peuvent en effet avoir une incidence sur le positionnement du montage et la qualité audio.

L'importation d'un projet dans un autre constitue le seul mode de transfert d'informations exhaustives sur la séquence et l'élément.

**Remarque :** Dans les versions antérieures d'Adobe Premiere, les storyboards étaient stockés dans des fichiers indépendants des fichiers de projet. Dans Adobe Premiere Pro, toutes les caractéristiques du storyboard figurent dans le panneau Projet. Vous pouvez toutefois importer des fichiers de storyboard créés dans des versions antérieures en utilisant la commande Fichier > Importer.



## Importation de bibliothèques

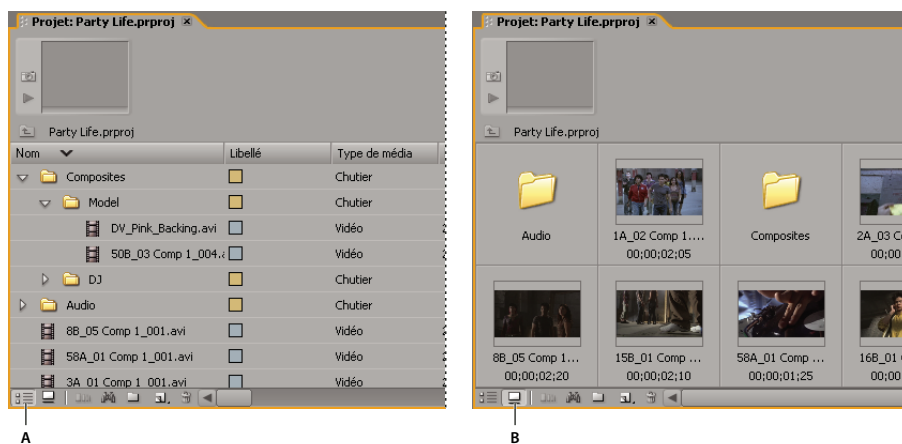
Adobe Premiere 6.5 prend en charge des conteneurs, *appelés bibliothèques*, qui permettent de stocker des éléments issus d'un ou plusieurs projets. Une bibliothèque (PLB) est un fichier distinct de tout fichier de projet. Bien que Adobe Premiere Pro ne prenne pas en charge directement les bibliothèques, vous pouvez toutefois importer les fichiers de bibliothèques PLB. Lorsque vous importez une bibliothèque dans un projet Adobe Premiere Pro, elle est convertie en chutier. Pour conserver des éléments en vue des les réutiliser dans d'autres projets, il suffit d'enregistrer le projet qui les contient, puis de l'importer vers d'autres projets.

# Chapitre 6 : Gestion et affichage des éléments



## Personnalisation du panneau Projet


### Pour modifier les vues du panneau Projet

Une fois un élément obtenu, son nom apparaît dans le panneau Projet. Le panneau Projet répertorie des informations détaillées sur chaque élément de votre projet. Vous pouvez afficher et trier les éléments en mode Liste ou en mode Icône. Le mode Liste affiche des informations supplémentaires pour chaque élément. Vous pouvez personnaliser les informations affichées afin de répondre aux besoins de votre projet.



Modes de la fenêtre Projet  
A. Mode Liste B. Mode Icône

- Pour passer d'un mode à l'autre, cliquez sur le bouton Mode Liste  ou Mode Icône  situé dans le bas du panneau ou sélectionnez Affichage > Liste ou Affichage > Icône dans le menu du panneau Projet.
- Pour organiser les objets en mode Icône, faites glisser un élément vers n'importe quel carré. Lorsque vous faites glisser l'objet, une barre verticale indique sa direction. Si vous faites glisser un élément vers un chutier, l'élément est placé dans le chutier.

 Vous pouvez concevoir un storyboard en mode Icône, puis utiliser la fonction Automatiser à la séquence pour le déplacer vers une séquence

- Pour trier les objets en mode Liste, cliquez sur l'en-tête de la colonne selon laquelle vous souhaitez les trier. Si les chutiers sont développés, les objets sont triés en partant du niveau supérieur dans la hiérarchie de la fenêtre Projet. Pour inverser l'ordre de tri, cliquez de nouveau sur l'en-tête de colonne.
- Pour masquer ou afficher la visionneuse de vignettes et les informations sur les éléments, choisissez Affichage > Zone de prévisualisation dans le menu de la fenêtre Projet.
- Pour masquer les vignettes ou en définir la taille, sélectionnez Vignettes dans le menu du panneau Projet.
- Pour supprimer les espaces vides entre les objets en mode Icône et les réorganiser sur la largeur de la fenêtre Projet, sélectionnez Nettoyer dans le menu de la fenêtre Projet.

### Pour ajouter une colonne

- 1 Choisissez Modifier les colonnes dans le menu de la fenêtre Projet.
- 2 Sélectionnez le nom d'une colonne après laquelle la nouvelle colonne s'affichera, puis cliquez sur Ajouter.

3 Saisissez un nom.

4 Choisissez un type. Les colonnes de texte peuvent contenir un texte quelconque. Les colonnes booléennes contiennent une case à cocher. Cliquez sur OK.


## Pour personnaliser les colonnes en mode Liste

Les colonnes du panneau Projet en mode Liste fournissent divers détails sur les éléments répertoriés. Vous pouvez sélectionner les colonnes qu'Adobe Premiere Pro doit afficher, les renommer et modifier leur ordre.

Choisissez Modifier les colonnes dans le menu du panneau Projet, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour afficher une colonne, sélectionnez l'option située en regard de la colonne.
- Pour renommer une colonne, sélectionnez son nom, cliquez sur Renommer, puis modifiez le nom.
- Pour supprimer une colonne, sélectionnez son nom, puis cliquez sur Supprimer.
- Pour déplacer une colonne vers la gauche en mode Liste, sélectionnez son nom et cliquez sur Monter. Pour la déplacer vers la droite, cliquez sur Descendre.

Vous pouvez effectuer certaines modifications dans le panneau Projet :

- Pour modifier la largeur d'une colonne en mode Liste, positionnez la souris sur une ligne séparant les en-têtes de colonnes jusqu'à ce que l'icône de redimensionnement des colonnes  apparaisse ; puis faites glisser la souris horizontalement.
- Pour trier une colonne, cliquez sur son nom pour choisir entre tri croissant et décroissant.
- Réorganisez les colonnes en les faisant glisser horizontalement dans le panneau Projet.

**Remarque :** Si vous n'êtes pas en mesure de localiser ou de changer l'attribut d'une colonne dans la boîte de dialogue Modifier les colonnes, cela signifie qu'il est verrouillé par Adobe Premiere Pro et qu'il ne peut pas être modifié. Vous pouvez, par exemple, renommer les colonnes que vous ajoutez, mais vous ne pouvez pas renommer les colonnes intégrées dans Adobe Premiere Pro.

## Voir également

« Colonnes en mode Liste » à la page 89

### Colonnes en mode Liste

Les noms de la plupart des colonnes du panneau Projet sont explicites. Pour les noms moins évidents, on trouve les définitions suivantes :

**Nom** Le nom du fichier de l'élément est affiché par défaut. Vous pouvez toutefois modifier le nom attribué à l'élément au sein du projet. Vous ne pouvez pas supprimer le champ Nom du mode Liste.

**Libellé** Couleur qui permet d'identifier et d'associer des éléments.

**Durée du média** Longueur du fichier source, exprimée dans l'option d'Affichage spécifiée.

**Remarque :** Dans Adobe Premiere Pro, toutes les durées des panneaux comprennent les images spécifiées par les points d'entrée et de sortie. Par exemple, la définition des points d'entrée et de sortie sur la même image se traduit par la durée d'une seule image.

**Durée vidéo** Durée du composant vidéo d'un élément telle qu'elle est définie par les points d'entrée et de sortie vidéo et incorporant tout réglage appliqué dans Adobe Premiere Pro, tel que la modification de la vitesse de l'élément.

**Durée audio** Durée du composant audio d'un élément telle qu'elle est définie par les points d'entrée et de sortie audio et incorporant tout réglage appliqué dans Adobe Premiere Pro, tel que la modification de la vitesse de l'élément.

**Infos vidéo** Taille d'image et rapport L/H de l'élément, et spécification d'une éventuelle couche Alpha.

**Utilisation vidéo** Nombre d'occurrences du composant vidéo d'un élément dans les séquences du projet.

**Utilisation audio** Nombre d'occurrences du composant audio d'un élément dans les séquences du projet.

**Bande** Nom de la bande source, tel qu'il a été saisi lors de l'enregistrement ou de l'acquisition de l'élément.

**Description** Description facultative de l'élément, saisie lors de son enregistrement ou de son acquisition.

**Commentaire** Commentaire facultatif, saisi lors de l'enregistrement ou de l'acquisition de l'élément, destiné à l'identification et au tri.

**Remarque de dérushage** Texte facultatif saisi dans le champ de l'option Remarque lors de la capture d'un élément à l'aide du panneau Acquisition.

**Chemin d'accès** Emplacement du fichier sur le disque.

**Réglages d'acquisition** Déterminent si des réglages d'acquisition sont attribués à un fichier dans Adobe Premiere Pro.

**Etat** Indique si un élément est en ligne ou off-line. Si un élément est off-line, le motif est précisé.

**Propriétés off-line** Indiquent si la source d'un fichier off-line contient des données vidéo, audio ou les deux.



**Scène** Nom de scène saisi lors de l'utilisation de l'option Scène du panneau Acquisition. Il peut être utile d'utiliser des noms de scène provenant d'un script afin de faciliter l'organisation de votre travail.

**Plan/Prise** Nom de plan et/ou de prise saisi lors de l'utilisation de l'option Plan/Prise du panneau Acquisition.

**Bonne prise** Indique les éléments préférés.

## Pour définir une autre vignette pour un élément

Par défaut, la première image d'un élément apparaît dans la visionneuse de vignettes et dans d'autres endroits du projet où la vignette est affichée. Vous pouvez remplacer la vignette par défaut en désignant n'importe quelle image d'un élément comme *image postérisée*.

- 1 Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Projet.
- 2 Appuyez sur le bouton Lecture  ou déplacez le curseur de la visionneuse de vignettes située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Projet jusqu'à ce que l'image recherchée s'affiche.
- 3 Cliquez sur le bouton Définir l'image postérisée .



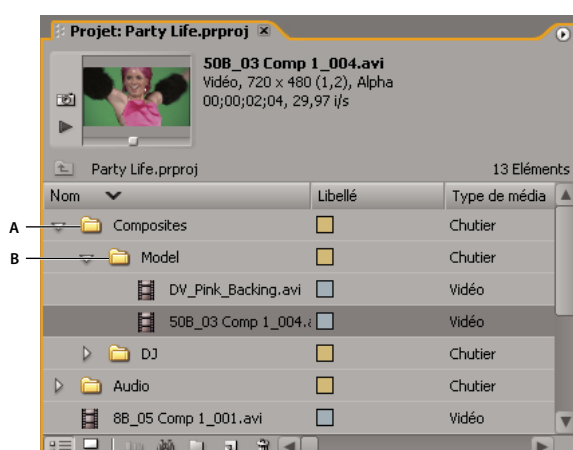
*Vous pouvez également définir l'image postérisée en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la visionneuse de vignettes, puis en choisissant Définir l'image postérisée.*

## Organisation des éléments

### Chutiers

La fenêtre Projet peut contenir des chutiers, pratiques pour réorganiser le contenu d'un projet comme vous le feriez avec des dossiers dans l'Explorateur Windows. Les chutiers peuvent contenir des fichiers sources, des séquences et d'autres chutiers. Vous pouvez utiliser de l'une des façons suivantes :



- Pour stocker des listes de fichiers off-line pour des acquisitions en série.
- Pour stocker chaque séquence et ses fichiers sources séparément.
- Pour organiser les fichiers en fonction de leur type, tels que fichiers vidéo, images fixes et fichiers audio.



Fenêtre Projet


A. Chutier parent B. Chutier enfant

## Pour utiliser les chutiers

- Pour ajouter un chutier, cliquez sur le bouton Nouveau chutier  situé au bas du panneau Projet.
- Pour supprimer un ou plusieurs chutiers, sélectionnez-les et cliquez sur le bouton Supprimer  situé au bas du panneau Projet.



*Si vous cliquez plusieurs fois de suite sur le bouton Chutier, chaque nouveau chutier est imbriqué à l'intérieur du chutier créé précédemment.*

- Pour placer un élément dans un chutier, faites-le glisser vers l'icône Chutier. Vous pouvez déplacer des chutiers vers d'autres chutiers pour les imbriquer. Dans Adobe Premiere Pro 2.0, un chutier ne s'ouvre pas automatiquement lorsque vous placez un élément dedans.
- Pour afficher le contenu d'un chutier, en mode Liste, cliquez sur le triangle en regard de l'icône Chutier pour développer le chutier ou cliquez deux fois sur le chutier.
- Cliquez sur le bouton de chutier parent  du panneau Projet pour afficher le contenu d'un chutier parent lorsque vous affichez uniquement le contenu d'un chutier imbriqué. Vous pouvez continuer à cliquer sur ce bouton jusqu'à ce que le contenu de premier niveau de la fenêtre Projet apparaisse.

## Voir également

« Pour créer des chutiers d'effets favoris » à la page 242

## Pour affecter un libellé aux éléments

Les libellés sont des couleurs qui vous permettent d'identifier et d'associer des éléments. Vous pouvez les attribuer et les afficher dans le panneau Projet. Les couleurs des libellés marquent les éléments dans la colonne Libellé du panneau Projet et dans le panneau Montage.

- Pour affecter un libellé à un élément, sélectionnez l'élément dans le panneau Projet, choisissez Edition > Libellé, puis sélectionnez une couleur.
- Pour sélectionner tous les éléments utilisant le même libellé, sélectionnez-en un doté de ce libellé, puis choisissez Edition > Libellé > Sélectionner un groupe de libellés.
- Pour modifier le nom ou la couleur des libellés, sélectionnez Edition > Préférences > Couleurs des libellés. Cliquez sur un nuancier pour changer une couleur.
- Pour définir les libellés par défaut d'un type de média, sélectionnez Edition > Préférences > Valeurs par défaut des libellés.

**Remarque :** Les valeurs par défaut des libellés sont appliquées aux éléments que vous ajoutez au panneau *Projet* suite à leur modification. Cette commande ne change pas la couleur des libellés des éléments qui se trouvaient déjà dans le panneau *Projet*. Pour modifier la couleur des libellés de ces éléments, utilisez la commande *Edition > Préférences > Couleurs des libellés*.

## Utilisation des éléments

### Propriétés des éléments

Adobe Premiere Pro propose des outils d'analyse des éléments très pratiques pour évaluer un fichier de format reconnu, qu'il soit enregistré dans un projet ou en dehors. Par exemple, après avoir produit une séquence vidéo à diffuser par un serveur Web, vous pouvez utiliser ces outils d'analyse pour déterminer si le débit d'un élément exporté convient à ce type de diffusion.

La fonction *Propriétés* affiche des informations détaillées sur n'importe quel élément. Pour un fichier vidéo, il est possible d'analyser les propriétés telles que la taille du fichier, le nombre de pistes audio et vidéo, la durée, la fréquence d'images moyenne, la fréquence d'échantillonnage audio, le débit vidéo et les réglages de compression. Vous pouvez également utiliser la fonction *Propriétés* pour détecter la perte éventuelle d'images dans un élément récemment capturé. Servez-vous de cette courbe pour comparer le débit de sortie aux exigences du support de sortie. La courbe indique, pour chaque image d'un fichier vidéo, le nombre d'images clés par seconde, la différence entre les images clés de compression et les images différenciées (placées entre les images clés) et le débit de chaque image. Les courbes indiquent les informations suivantes :

**Débit** La ligne représente le débit moyen.

**Format d'échantillon** Les barres rouges représentent le format d'échantillon de chaque image clé.

**Format d'échantillon des images différenciées** Les barres bleues représentent le format d'échantillon de chaque image différenciée située entre les images clés de compression.

### Pour afficher les propriétés d'un élément

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Si l'élément figure dans la fenêtre *Projet*, sélectionnez-le pour afficher un sous-ensemble de ses propriétés dans la zone de prévisualisation située dans la partie supérieure de la fenêtre *Projet*.
- Si l'élément figure dans la fenêtre *Moniteur source*, la fenêtre *Montage* ou la fenêtre *Projet*, sélectionnez-le et choisissez *Fichier > Propriétés > Sélection*.
- Si l'élément ne figure pas dans le projet, choisissez *Fichier > Propriétés > Fichier*. Recherchez l'élément à analyser, sélectionnez-le, puis cliquez sur *Ouvrir*.



*Vous pouvez également afficher les propriétés de l'élément dans le panneau *Moniteur source*, le panneau *Montage* ou le panneau *Projet*. Pour ce faire, cliquez sur un élément avec le bouton droit de la souris, puis choisissez *Propriétés*.*

### Pour dupliquer un élément

**1** Dans la fenêtre *Projet*, sélectionnez un élément, puis choisissez *Edition > Dupliquer*.

**2** Pour renommer l'élément en double, sélectionnez-le, choisissez *Élément > Renommer*, puis saisissez le nouveau nom de l'élément.




*Vous pouvez également créer un élément en double en copiant et collant un élément dans la fenêtre *Projet* (ou ses dossiers), en faisant glisser un élément tout en maintenant la touche *Ctrl* enfoncée vers la fenêtre *Projet* ou en faisant glisser un élément de la fenêtre *Moniteur source* vers la fenêtre *Projet*.*

## Pour renommer un élément

Tous les fichiers de votre projet sont stockés sur votre disque dur en tant que fichiers individuels. Une seule référence à chaque fichier est affichée dans la fenêtre Projet dans Adobe Premiere Pro. Lorsque vous renommez un élément dans Adobe Premiere Pro, le fichier d'origine et le nom de fichier résidant sur le disque restent intacts.

- 1 Sélectionnez l'élément, puis choisissez Élément > Renommer.
- 2 Saisissez le nouveau nom, puis appuyez sur la touche Entrée.

 Pour renommer un élément sélectionné, vous pouvez également cliquer sur son nom pour le sélectionner, saisir son nouveau nom et appuyer sur la touche Entrée. La commande Renommer est également disponible lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un élément.

## Pour renommer un fichier source d'origine

❖ Quittez Adobe Premiere Pro, puis renommez le fichier sur le bureau Windows.

A la prochaine ouverture du projet, vous devrez rechercher le fichier.

## Pour supprimer un objet de la fenêtre Projet

❖ Sélectionnez l'objet, puis appuyez sur la touche Suppr.

Cette opération ne supprime pas le fichier du disque dur.

**Remarque :** Lorsque vous utilisez la commande Projet > Créer un fichier offline, une option vous permet de supprimer le fichier source ainsi que ses références dans le projet. (Voir « Fichiers off-line » à la page 78.)


## Pour supprimer les éléments non utilisés

Vous pouvez supprimer les éléments que vous n'avez pas utilisés dans la fenêtre Montage à partir de la fenêtre Projet.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :


- Triez l'affichage Liste du panneau Projet en fonction de la colonne Utilisation vidéo ou Utilisation audio afin d'identifier les éléments non utilisés, puis sélectionnez-les et supprimez-les.
- Sélectionnez Projet > Supprimer les éléments inutilisés.

## Pour rechercher un élément

❖ Pour rechercher un élément dans un projet ou un dossier selon le contenu de n'importe quelle colonne en mode Liste, choisissez Edition > Rechercher ou cliquez sur le bouton Rechercher  , sélectionnez des options, puis cliquez sur Rechercher.

## Pour lire un élément dans la fenêtre Projet

Vous pouvez utiliser la zone de prévisualisation en haut d'un panneau Projet pour prévisualiser les éléments individuels.

- 1 Sélectionnez l'élément.
- 2 Appuyez sur le bouton Lecture  de la visionneuse de vignettes. Le bouton Lecture se transforme en bouton Arrêt. Appuyez sur Arrêt pour arrêter la lecture. (La lecture de l'élément dans la visionneuse de vignettes n'affecte pas les affichages de la fenêtre Moniteur source.)

## Pour modifier la fréquence d'images d'un fichier

Vous pouvez utiliser la commande Métrage pour modifier la fréquence d'images utilisée par Adobe Premiere Pro pour un élément, ce qui a pour effet de modifier la durée initiale de manière proportionnelle. Si, par exemple, vous définissez un élément de 24 i/s d'une durée de 10 secondes sur 48 i/s, sa durée est divisée par deux. Pour rappel, la fréquence d'images d'un élément coïncide avec celle du projet. Si, par exemple, vous convertissez un élément de 24 i/s en 48 i/s alors qu'il est utilisé dans un projet 24 i/s, le projet pourra uniquement afficher une image sur deux.

Vous pouvez également modifier la durée et la vitesse d'un élément sélectionné dans la fenêtre Montage en choisissant la commande **Elément > Vitesse/Durée**. Cependant, cette modification concerne uniquement cette instance d'élément dans la chronologie du montage. La commande **Métrage** permet de modifier le mode d'interprétation d'un fichier dans un projet.

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre **Projet**.
- 2 Choisissez **Fichier > Montage**, sélectionnez une option de fréquence d'images, puis cliquez sur **OK**.

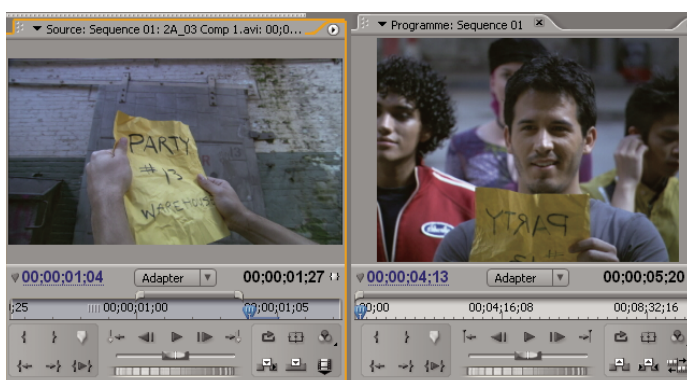
## Moniteur source et Moniteur du programme

### Moniteur source et Moniteur du programme

Le **Moniteur source** lit des éléments individuels. Il permet de préparer les éléments que vous souhaitez ajouter à une séquence en indiquant des points d'entrée et de sortie, ainsi que les pistes sources de l'élément (audio ou vidéo). Vous pouvez également insérer des marques d'élément et ajouter des éléments à une séquence dans le panneau **Montage**.

Le **Moniteur du programme** lit la séquence d'éléments que vous assemblez. Il permet de présenter la séquence active dans le panneau **Montage**. Vous pouvez définir des marques d'élément et indiquer les points d'entrée et de sortie d'une séquence, qui déterminent à quel endroit des images seront ajoutées ou supprimées dans la séquence.

Chaque moniteur contient à la fois une échelle de temps et des options permettant de lire et de signaler l'image en cours dans un élément ou une séquence source.



*Moniteur source (gauche) et Moniteur du programme (droite)*

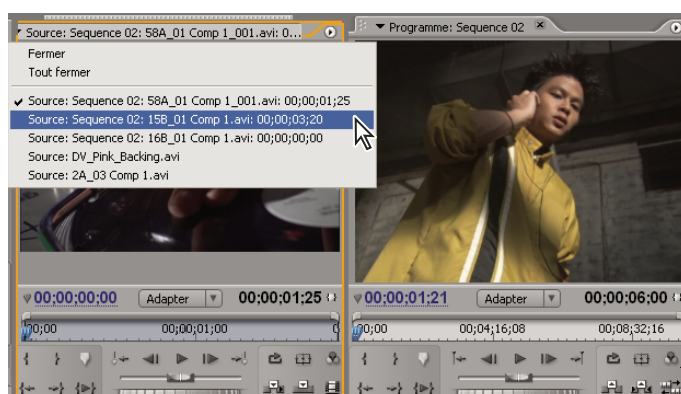
### Pour ouvrir ou effacer un élément dans le Moniteur source

Pour afficher et manipuler les éléments sources présentés dans la fenêtre **Projet** ou les instances d'éléments contenues dans une séquence, ouvrez les éléments dans le **Moniteur source**. Le menu **Source**, accessible à partir de l'onglet **Moniteur source**, répertorie les éléments ouverts.

- 1 Pour ouvrir un élément, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Cliquez deux fois sur l'élément dans la fenêtre **Projet** ou **Montage**, ou bien faites glisser un élément de la fenêtre **Projet** vers le **Moniteur source**. L'élément apparaît dans le **Moniteur source** et son nom est ajouté au menu **Source**.
  - Faites glisser plusieurs éléments ou un chutier entier de la fenêtre **Projet** vers le **Moniteur source**, ou bien sélectionnez plusieurs éléments dans la fenêtre **Projet**, puis cliquez deux fois dessus. Les éléments sont ajoutés au menu **Source** dans l'ordre de sélection, le dernier élément sélectionné apparaissant dans le **Moniteur source**.
  - Choisissez le nom de l'élément à afficher dans le menu **Source** (cliquez sur le triangle situé à gauche du nom de l'élément actif dans l'onglet **Source** pour faire apparaître le menu).

Le menu **Source** répertorie les éléments principaux par leurs noms. Les éléments ouverts à partir d'une séquence sont répertoriés sous le nom de la séquence, le nom d'élément et l'heure de début dans la séquence.





Choix d'un élément à afficher dans le menu Source

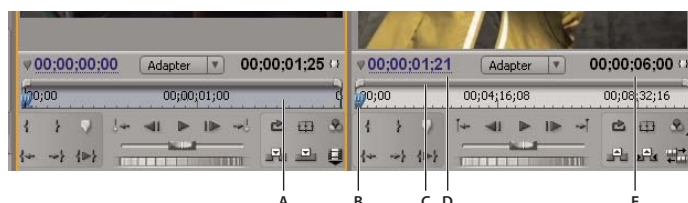
**2** Pour supprimer un élément du Moniteur source, choisissez Fermer pour le supprimer ou Fermer tout pour supprimer tous les éléments.



*Vous pouvez également fermer l'élément actif en cliquant sur le bouton Fermer  de l'onglet Moniteur source.*

## Commandes temporelles dans le Moniteur source et le Moniteur du programme

Le Moniteur source comporte plusieurs commandes permettant de se déplacer d'une image à l'autre au sein d'un élément. Le Moniteur du programme contient des commandes semblables pour se déplacer au sein d'une séquence.




Commandes temporelles du Moniteur source et du Moniteur du programme

A. Echelle de temps B. Indicateur d'instant présent C. Barre de la zone d'affichage D. Affichage de l'instant présent E. Affichage de la durée

**Echelles de temps** Affichent la durée d'un élément dans le Moniteur source et d'une séquence dans le Moniteur du programme. Les graduations indiquent la durée en fonction de la méthode de calcul définie dans les réglages du projet. Vous pouvez changer d'échelle de temps pour afficher des échantillons audio. Chaque échelle contient également des icônes pour les marques (repères) du moniteur correspondant, ainsi que des points d'entrée et de sortie. Vous pouvez régler la valeur temporelle actuelle, les repères et les points d'entrée et de sortie en faisant glisser leurs icônes respectives sur l'échelle de temps.

**Indicateur d'instant présent** Affiche l'emplacement de l'image en cours dans l'échelle de temps de chaque moniteur. L'indicateur d'instant présent est le triangle bleu clair figurant dans l'échelle.

**Affichages de l'instant présent** Affichent le code temporel de l'image en cours. Les affichages de l'instant présent figurent en bas à gauche de la vidéo de chaque moniteur. Le Moniteur source affiche l'instant présent pour l'élément ouvert. Le Moniteur du programme affiche l'instant présent de la séquence. Pour passer à un autre instant, cliquez dans l'affichage et saisissez un autre instant, ou placez le pointeur sur l'affichage du temps puis faites glisser vers la gauche ou la droite. Vous pouvez afficher alternativement le code temporel complet et une image en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur l'instant présent dans l'un des moniteurs ou dans le panneau Montage. (Voir « Pour déplacer le curseur de la ligne de temps à l'aide du code temporel » à la page 104.)

**Affichage de la durée** Affichent la durée de l'élément ouvert ou de la séquence ouverte. L'indicateur de durée de chaque moniteur est situé en regard de l'icône Durée  sous l'affichage vidéo. La durée mesure l'écart temporel entre le point d'entrée et le point de sortie définis de l'élément ou de la séquence. Lorsque aucun point d'entrée n'est défini, l'heure de début de l'élément ou de la séquence est indiquée. Lorsque aucun point de sortie n'est défini, le Moniteur source utilise

l'heure de fin de l'élément pour calculer la durée, et le Moniteur du programme utilise l'heure de fin du dernier élément de la séquence pour calculer la durée.

**Barres de zone d'affichage** Correspondent à la zone visible de l'échelle de temps dans chaque moniteur. Il s'agit des barres fines munies de poignées incurvées qui figurent au-dessus de chaque échelle de temps. Vous pouvez faire glisser les poignées pour modifier la largeur d'une barre et modifier ainsi l'échelle de temps qui se trouve en dessous. La barre indique la durée totale de l'échelle de temps lorsqu'elle est déployée sur toute sa largeur, tandis qu'elle présente un affichage plus détaillé de l'échelle, une fois contractée. En faisant glisser le centre de la barre, vous pouvez faire défiler la partie visible d'une échelle de temps sans avoir à en modifier l'échelle.


**Remarque :** Bien que l'indicateur d'instant présent du Moniteur du programme corresponde à celui du panneau Montage, la modification de l'échelle de temps ou de la barre de la zone d'affichage du Moniteur du programme n'affecte ni l'échelle de temps ni la zone d'affichage du panneau Montage.

## Pour afficher les zones admissibles dans les moniteurs

Objets de référence uniquement, ils n'apparaissent pas dans les aperçus et sont exclus de l'exportation.



Zones admissibles dans le Moniteur du programme  
A. Zone admissible de l'action B. Zone admissible du titre

❖ Cliquez sur le bouton Marges admissibles  sous le Moniteur source ou le Moniteur du programme. Cliquez à nouveau sur le bouton pour masquer les repères de zones admissibles.



Les marges admissibles standard pour le titre et l'action sont respectivement de 10 et 20. Vous pouvez toutefois modifier leurs dimensions dans la boîte de dialogue Réglages du projet. Voir « Paramètres généraux » à la page 23.

## Pour définir la qualité d'affichage

Vous pouvez réduire la résolution du Moniteur source ou du Moniteur du programme pour moins solliciter votre ordinateur pendant le traitement. Une réduction de la qualité d'affichage du Moniteur du programme permet à votre système de produire des prévisualisations en temps réel de certaines parties de la séquence qui auraient autrement nécessité un rendu.

❖ Dans le menu de la fenêtre du Moniteur source ou du Moniteur du programme, choisissez un réglage de qualité :

**Qualité la plus élevée** Affiche la vidéo en haute résolution dans le moniteur.

**Qualité ébauche** Affiche la vidéo à la moitié de sa résolution dans le moniteur.

**Qualité automatique** Mesure les performances de lecture et ajuste dynamiquement la qualité.

**Remarque :** Tous les réglages de qualité utilisent une méthode de rééchantillonnage bilinéaire des pixels pour redimensionner l'image vidéo. Pour exporter une séquence, une méthode de rééchantillonnage cubique (de meilleure qualité que la méthode bilinéaire) est utilisée.

## Pour modifier l'agrandissement

Le Moniteur source et le Moniteur du programme mettent la vidéo à l'échelle de façon à la faire tenir dans la zone disponible. Vous pouvez modifier le réglage d'agrandissement de chaque affichage pour afficher la vidéo en détail ou pour agrandir la zone de table de montage autour de l'image (notamment pour ajuster plus facilement les trajectoires).


**1** Choisissez un réglage d'agrandissement dans le menu contextuel Afficher le facteur de zoom (à droite de l'affichage de l'instant présent) dans le Moniteur source ou le Moniteur du programme.

Dans le Moniteur source, les valeurs en pourcentage font référence à la taille du média source. Dans le Moniteur du programme, ces valeurs font référence à la taille de l'image précisée dans les réglages du projet. Le réglage Adapter met la vidéo à l'échelle de façon à la faire tenir dans la zone d'affichage disponible du moniteur.

**2** Pour modifier la zone visible de l'image vidéo, utilisez les barres de défilement du moniteur. Les barres de défilement s'affichent lorsque la taille actuelle du moniteur ne permet pas de contenir l'image complète.

## Pour choisir un mode d'affichage

Vous pouvez afficher la vidéo, la couche alpha de la vidéo ou un ou plusieurs outils de mesure.

❖ Dans le Moniteur source ou le Moniteur du programme, cliquez sur le bouton Sortie  ou cliquez sur le menu du panneau et choisissez un mode d'affichage :

**Vidéo composite** Affiche la vidéo normale.

**Alpha** Affiche la transparence en tant qu'image en niveaux de gris.

**Tous les modes** Affiche un moniteur de forme d'onde, un vectorscope, une parade YCbCr et une parade RVB.

**Vectorscope** Affiche un vectorscope qui mesure la chrominance de la vidéo, notamment la teinte et la saturation.

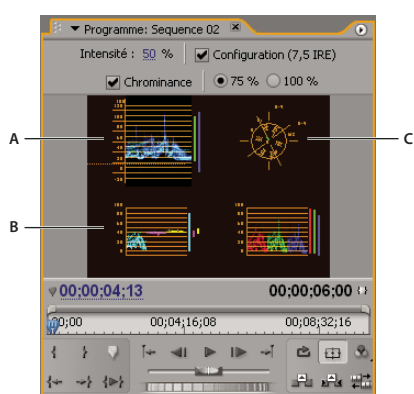
**Forme d'onde YC** Affiche un moniteur de forme d'onde standard, qui mesure la luminance de la vidéo, en IRE.

**Parade YCbCr** Affiche un moniteur de forme d'onde qui mesure séparément les composantes Y, Cb et Cr de la vidéo, en IRE.


**Parade RVB** Affiche un moniteur de forme d'onde qui mesure séparément les composantes R, V et B de la vidéo, en IRE.

**Vectorscope/Forme d'onde YC/Parade YCbCr** Affiche un moniteur de forme d'onde, un vectorscope et une parade YCbCr.

**Vectorscope/Forme d'onde YC/Parade RVB** Affiche un moniteur de forme d'onde, un vectorscope et une parade RVB.



Moniteur du programme défini sur Vectorscope/Onde YC/Parade YCbCr  
A. Moniteur de forme d'onde B. Parade YCbCr C. Vectorscope

 Pour utiliser plus efficacement les affichages du moniteur de forme d'onde et du vectorscope, affichez-les dans un moniteur de référence qui est couplé avec le Moniteur du programme. Voir « Pour grouper le moniteur de référence et le Moniteur du programme » à la page 100.

## Voir également

« Vectorscope et Moniteurs de forme d'onde » à la page 267











## Lecture des éléments

### Pour lire une vidéo dans le Moniteur source et le Moniteur du programme

Le Moniteur source et le Moniteur du programme comportent des commandes qui ressemblent aux commandes de lecture d'une platine vidéo. Utilisez les commandes du Moniteur source pour lire ou signaler un élément. Utilisez les commandes du Moniteur du programme pour lire ou afficher la séquence active.

La plupart des commandes de lecture s'exécutent par combinaison de touches. Lorsque vous voulez utiliser des raccourcis clavier pour contrôler la lecture, vérifiez que le moniteur souhaité est actif. Cliquez sur l'image vidéo dans le moniteur à activer. Lorsqu'un moniteur est actif, il affiche des barres bleues au-dessus et en dessous de la zone d'affichage vidéo.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Cliquez sur le bouton Lecture  ou appuyez sur la touche L ou sur la barre d'espace. (Pour arrêter, cliquez sur le bouton Arrêt  ou appuyez sur la touche K ou sur la barre d'espace. Le bouton et la barre d'espace permettent de lire et d'arrêter la séquence.)
- Pour effectuer la lecture en sens inverse, appuyez sur J.
- Pour exécuter la lecture du point d'entrée jusqu'au point de sortie, cliquez sur le bouton Lecture du début à la fin .
- Pour répéter la lecture de l'intégralité d'un élément ou d'une séquence, cliquez successivement sur le bouton Boucle  et le bouton Lecture . Cliquez à nouveau sur le bouton Boucle  pour le désélectionner et empêcher la lecture en boucle.
- Pour répéter la lecture du point d'entrée jusqu'au point de sortie, cliquez successivement sur le bouton Boucle  et le bouton Lecture du début à la fin . Cliquez à nouveau sur le bouton Boucle  pour le désélectionner et empêcher la lecture en boucle.
- Pour accélérer la lecture vers l'avant, appuyez plusieurs fois sur la touche L. Pour la majorité des types de médias, la vitesse de l'élément augmente jusqu'à quatre fois.
- Pour accélérer la lecture vers l'arrière, appuyez plusieurs fois sur la touche J.
- Pour ralentir la lecture vers l'avant, maintenez enfoncée la touche K et appuyez sur la touche L, ou appuyez plusieurs fois sur les touches Maj+L. Pour la majorité des types de médias, la lecture de l'élément est d'une à deux fois plus lente.
- Pour ralentir la lecture vers l'arrière, maintenez enfoncée la touche K et appuyez sur la touche J, ou appuyez plusieurs fois sur les touches Maj+J.
- Pour exécuter la lecture autour de l'heure actuelle, du preroll au postroll, cliquez sur le bouton Lecture du début à la fin tout en maintenant la touche Alt enfoncée. Si vous appuyez sur la touche Alt, le bouton se transforme en bouton Lecture du montage .



### Voir également

« Pour positionner l'instant présent dans le panneau Montage » à la page 104


### Pour passer à une autre image dans une échelle de temps

**Remarque :** Lors de l'utilisation de raccourcis clavier pour le déplacement dans une échelle de temps, assurez-vous que le panneau voulu est actif.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Cliquez sur l'affichage de l'instant présent du moniteur à signaler, puis entrez le nouvel instant. Vous n'avez pas besoin de saisir les deux-points ou les points-virgules. Les nombres inférieurs à 100 sont interprétés comme des images. (Voir « Pour déplacer le curseur de la ligne de temps à l'aide du code temporel » à la page 104.)
- Pour avancer d'une image, cliquez sur le bouton Image suivante  ou maintenez la touche K enfoncée et appuyez sur la touche L.
- Pour avancer de cinq images, cliquez sur le bouton Image suivante  tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.

- Pour reculer d'une image, cliquez sur le bouton Image précédente ◀ ou maintenez la touche K enfoncée et appuyez sur la touche J.
- Pour reculer de cinq images, cliquez sur le bouton Image précédente ◀ tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.
- Pour atteindre le point de montage précédent de la piste audio ou vidéo cible d'une séquence, cliquez sur le bouton Atteindre le point de montage précédent ⏮ dans le Moniteur du programme, ou appuyez sur la touche Page suivante après vous être assuré que le panneau Montage ou Moniteur du programme est actif.
- Pour atteindre le point de montage suivant de la piste audio ou vidéo cible d'une séquence, cliquez sur le bouton Atteindre le point de montage suivant ⏭ dans le Moniteur du programme, ou appuyez sur la touche Page suivante après vous être assuré que le panneau Montage ou Moniteur du programme est actif.
- Pour atteindre le début de l'élément ou de la séquence, appuyez sur la touche Origine.
- Pour atteindre la fin de l'élément ou de la séquence, appuyez sur la touche Fin.

 Vous pouvez faire défiler rapidement et précisément les images dans une séquence en utilisant les touches J, K et L. La touche J déplace toujours l'indicateur d'instant présent vers l'arrière, tandis que la touche L le déplace vers l'avant. La touche K est une touche de modification et d'arrêt de la lecture. Appuyez sur J pour revenir en arrière à vitesse normale, appuyez sur J et K pour revenir en arrière lentement ou maintenez la touche K enfoncée tout en appuyant sur la touche J pour revenir en arrière image par image. Les touches K et L fonctionnent de la même manière pour avancer.

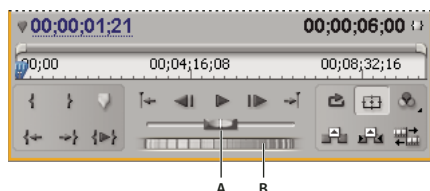
## Voir également

« Navigation dans le panneau Montage » à la page 103

## Pour parcourir les images une par une ou par incréments plus grands

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser le curseur du variateur de vitesse vers la gauche pour une lecture en arrière, ou vers la droite pour une lecture en avant. La vitesse de lecture augmente au fur et à mesure que le curseur s'éloigne de sa position centrale. Si vous relâchez le curseur, celui-ci revient à sa position centrale, et la lecture s'interrompt.
- Déplacez la molette de recherche vers la gauche ou vers la droite, au-delà du bord du contrôleur si nécessaire. Si vous déplacez la molette de recherche jusqu'au bord de l'écran sans atteindre la fin de l'élément ou de la séquence, vous pouvez reprendre de la même position temporelle en la déplaçant à nouveau.



Contrôles de la molette et du variateur de vitesse  
A. Curseur B. Molette

## Pour faire correspondre une image

En travaillant dans le panneau Montage, vous souhaitez peut-être repérer l'image d'un élément de séquence que vous voulez afficher dans le Moniteur source.

❖ Dans le panneau Montage, placez l'indicateur d'instant présent sur l'image désirée dans un élément, puis double-cliquez sur l'élément.

**Remarque :** Si l'élément de séquence est déjà ouvert dans le Moniteur source ou répertorié dans le menu Source, l'élément affiche la dernière image que vous avez affichée. Pour faire correspondre l'image, fermez l'élément dans le Moniteur source avant de double-cliquer dans le panneau Montage.

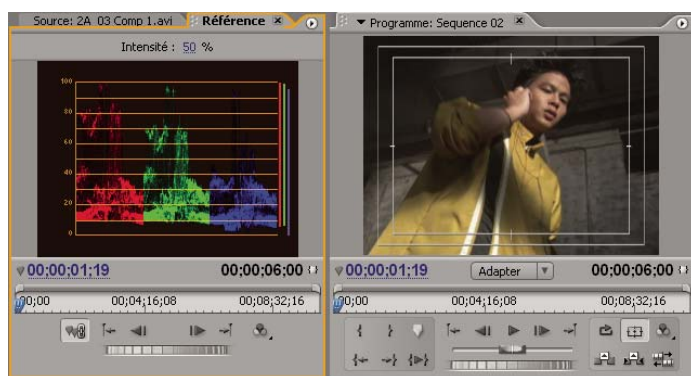
# Moniteur de référence

## Utilisation d'un moniteur de référence

Un moniteur de référence fait office de Moniteur du programme secondaire. Vous pouvez utiliser un moniteur de référence pour comparer des images d'une séquence côte à côte ou pour afficher la même image d'une séquence dans des modes d'affichage distincts.

Vous pouvez signaler l'image d'une séquence affichée dans le moniteur de référence, indépendamment du Moniteur du programme. De cette façon, vous pouvez signaler chaque affichage à une image différente à des fins comparatives, pour utiliser le filtre de correspondance des couleurs par exemple.

De même, vous pouvez grouper le moniteur de référence et le Moniteur du programme, de sorte qu'ils affichent tous deux la même image d'une séquence et fonctionnent en tandem. Le groupement est particulièrement utile pour la correction des couleurs. En réglant le mode d'affichage du moniteur de référence sur un moniteur de forme d'onde ou un vectorscope, vous pouvez régler plus efficacement le correcteur chromatique ou tout autre filtre vidéo.



Utilisation d'un moniteur de référence pour faciliter la correction des couleurs

Vous pouvez préciser le réglage de qualité, l'agrandissement et le mode d'affichage du moniteur de référence comme dans le Moniteur du programme. L'échelle de temps et la barre de la zone d'affichage du moniteur de référence fonctionnent de la même façon. Comme il sert de référence et n'est pas destiné au montage, le moniteur de référence contient des commandes de repérage des images, mais ne peut être utilisé ni pour la lecture ni pour le montage. Lorsque vous groupez le moniteur de référence et le Moniteur du programme, vous pouvez utiliser les commandes de lecture du Moniteur du programme. Un seul moniteur de référence peut être ouvert à la fois.


## Pour ouvrir un moniteur de référence

❖ Dans le menu du Moniteur du programme, choisissez Nouveau moniteur de référence. Le moniteur de référence s'ouvre dans une fenêtre distincte. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer la fenêtre du moniteur de référence dans le Moniteur source.

## Pour grouper le moniteur de référence et le Moniteur du programme

Vous pouvez grouper le Moniteur de référence et le Moniteur du programme afin que les modifications dans le point de montage de l'un se répercutent dans l'autre.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans le moniteur de référence, cliquez sur le bouton Grouper .
- Dans le menu de la fenêtre Moniteur de référence, choisissez Grouper sur le Moniteur du programme.
- Dans le menu du Moniteur du programme, choisissez Groupement sur le moniteur de référence.

# Chapitre 7 : Montage d'une séquence

## Présentation du montage

### Assemblage et montage d'une séquence

Vous créez votre programme dans Adobe Premiere Pro en assemblant des éléments pour constituer une séquence. Le flux de production choisi dépend de vos préférences et des exigences de votre projet. Voici comment se déroule généralement un flux de production de montage :

#### 1. Affichage et raccord d'éléments source dans le Moniteur source.

Utilisez le Moniteur source pour afficher les éléments que vous avez acquis et ajoutés à votre projet. À mesure que vous visualisez les éléments, vous pouvez définir des points d'entrée et de sortie pour la partie de chaque élément que vous souhaitez utiliser dans la séquence. (Voir « Dérushage des éléments » à la page 108.)

#### 2. Assemblage d'éléments dans une séquence.

Faites glisser chaque élément individuellement jusqu'au panneau Montage ou assemblez automatiquement les éléments sélectionnés dans le panneau Projet. À mesure que vous ajoutez des éléments individuels à votre séquence, vous pouvez choisir des éléments vidéo, audio ou les deux. (Voir « Ajout d'éléments à une séquence » à la page 110.)

#### 3. Raccorder à nouveau des éléments dans le panneau Montage

Si vous n'avez pas défini de points d'entrée et de sortie précis pour un élément, ou si vous décidez de les modifier, vous pouvez à nouveau raccorder les éléments dans le panneau Montage. (Voir « Pour raccorder un élément dans le panneau Montage » à la page 116.)

#### 4. Rectifiez les attributs des éléments si nécessaire.

En assemblant votre séquence, il se peut que vous souhaitiez modifier la durée ou la vitesse de lecture de l'élément. (Voir « Modification de la vitesse d'un élément » à la page 122.)

#### 5. Réorganisation d'éléments.

Une fois les éléments placés dans le panneau Montage, vous pouvez réorganiser leur disposition dans la séquence. Vous pouvez être amené à diviser un élément pour utiliser différents effets, ou bien à extraire ou déplacer un élément et à combler les espaces vides résultant dans la séquence. (Voir « Pour scinder un ou plusieurs éléments » à la page 128 et « Pour déplacer un élément dans le panneau Montage » à la page 129.)

#### 6. Prévisualisation de la séquence.

Vous pouvez prévisualiser une séquence en cours d'assemblage dans le Moniteur du programme. Adobe Premiere Pro peut lire la séquence assemblée en temps réel à mesure que vous la réalisez mais, dans certains cas, vous pouvez être amené à générer le rendu de la séquence pour améliorer la lecture. (Voir « Prévisualisation à la fréquence d'images maximale du projet » à la page 131.)


#### 7. Assemblage de plusieurs séquences en une nouvelle.

Pour que votre projet reste gérable et organisé, vous pouvez travailler avec plusieurs séquences. Vous pouvez réunir plusieurs séquences en une nouvelle, plus longue. (Voir « Pour utiliser des séquences multiples » à la page 142.)



*Lorsque vous assemblez et raccordez des éléments pour former une séquence, vous pouvez utiliser l'espace de travail de montage préconfiguré pour organiser les panneaux Adobe Premiere Pro. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Montage.*



Pour obtenir un didacticiel sur le rognage d'éléments, consultez Resource Center sur le site Web d'Adobe. Adobe fournit régulièrement des mises à jour du logiciel et de l'Aide. Pour rechercher des mises à jour, cliquez sur le bouton Ouvrir la boîte de dialogue des préférences  dans le Centre d'aide d'Adobe, puis cliquez sur Recherche de mises à jour. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

## Éléments sources, occurrences d'éléments et sous-éléments

Les éléments peuvent être utilisés en tant qu'éléments sources, occurrences d'éléments, sous-éléments ou éléments en double. Tous les types d'éléments peuvent être montés de la même manière dans une séquence. Les différents types d'éléments sont les suivants :

**Élément source (principal)** Élément initialement importé dans la fenêtre Projet. Il n'est répertorié qu'une seule fois par défaut dans la fenêtre Projet. Si vous supprimez un élément source de la fenêtre Projet, toutes ses instances sont également supprimées.

**Instance d'élément** Référence dépendante à un élément source, utilisée dans une séquence. Chaque fois que vous ajoutez un élément à une séquence, vous créez une autre occurrence de l'élément. Une occurrence d'élément porte les mêmes nom et référence de fichier source que l'élément source dont elle dépend. Les instances d'éléments ne sont pas répertoriées dans la fenêtre Projet, mais elles sont différenciées dans le menu de la fenêtre Moniteur source, si vous les ouvrez à cet endroit. Le menu de la fenêtre Moniteur source répertorie les instances par nom, nom de séquence et point d'entrée.

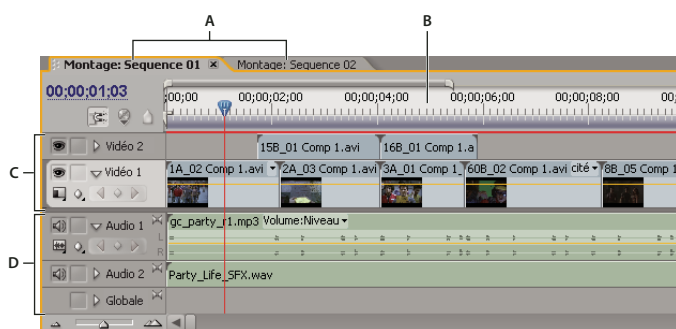
**Élément en double** Copie indépendante d'un élément source que vous avez créée manuellement à l'aide de la commande Edition > Dupliquer. Contrairement à une instance d'élément, un élément en double conserve sa propre référence au fichier source de l'élément d'origine sur le disque et est présent sous forme d'élément supplémentaire dans la fenêtre Projet. Un élément en double n'est pas supprimé lorsque vous supprimez l'élément d'origine du panneau Projet. Les éléments principaux et en double peuvent être renommés séparément.

**Sous-élément** Section d'un élément principal qui fait référence au fichier média de l'élément principal. Utilisez les sous-éléments pour organiser et gérer vos projets, notamment lorsque vous devez n'utiliser que des sections d'éléments principaux longs. (Voir « A propos des sous-éléments » à la page 144.)

## Utilisation du panneau Montage

### A propos du panneau Montage

Vous assemblez et réorganisez des séquences dans la fenêtre Montage, qui représente une séquence sous forme graphique, avec les éléments, les transitions et les effets. Une séquence peut se composer de plusieurs pistes vidéo et audio exécutées en parallèle dans la fenêtre Montage.



Fenêtre Montage

A. Onglets de séquence B. Echelle de temps C. Pistes vidéo D. Pistes audio

Chaque séquence d'un projet apparaît sous la forme d'un onglet dans un panneau Montage unique ou distinct. Une séquence doit contenir au moins une piste vidéo. Plusieurs pistes vidéo permettent de surimprimer des éléments.



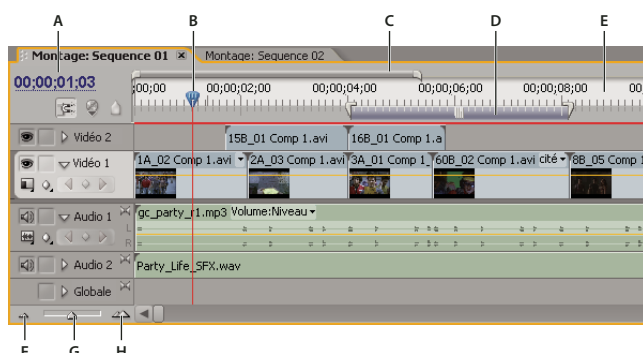
Les séquences possédant des pistes audio doivent également contenir une piste audio principale, à laquelle la sortie des pistes audio normales est envoyée pour mixage. Plusieurs pistes audio permettent le mixage audio. Vous pouvez préciser le type de couches audio pris en charge par chaque piste audio et choisir la façon dont ces couches sont envoyées à une piste audio principale. Pour maîtriser encore mieux le processus de mixage, libre à vous de créer des pistes de mixage secondaires.

## Voir également

« Pistes audio dans une séquence » à la page 166

## Navigation dans le panneau Montage

Le panneau Montage contient plusieurs commandes permettant de faire défiler les images d'une séquence.



Commandes de navigation temporelle du panneau Montage

A. Affichage de l'instant présent B. Indicateur d'instant présent C. Barre de la zone d'affichage D. Barre de la zone de travail E. Echelle de temps F. Zoom arrière G. Curseur Zoom temporel H. Zoom avant

**Echelle de temps** Mesure la durée de la séquence horizontalement selon la méthode de calcul définie dans les réglages du projet (vous pouvez choisir une méthode de calcul basée sur les échantillons audio). Les graduations et les nombres indiquant la durée de la séquence, disposés le long de l'échelle graduée, varient selon le niveau de détail d'affichage de la séquence. L'échelle de temps comporte également des icônes pour les marques et les points d'entrée et de sortie de la séquence.

**Indicateur d'instant présent** Définit l'image en cours dans la séquence. L'image en cours est affichée dans le Moniteur du programme. L'indicateur d'instant présent est un triangle bleu clair figurant dans l'échelle. Une ligne verticale s'étend de l'indicateur d'instant présent jusqu'au bas de l'échelle de temps. Vous pouvez modifier l'instant présent en faisant glisser l'indicateur.

**Affichage de l'instant présent** Affiche le code temporel de l'image en cours dans le panneau Montage. Pour passer à un autre point, cliquez dans l'affichage temporel et saisissez un nouveau point, ou placez le pointeur sur l'affichage et faites glisser vers la gauche ou la droite. Vous pouvez afficher alternativement le code temporel et le nombre d'images en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur l'instant présent dans un moniteur ou dans le panneau Montage. (Voir « Pour déplacer le curseur de la ligne de temps à l'aide du code temporel » à la page 104.)

**Barre de la zone d'affichage** Correspond à la partie visible de la séquence dans le panneau Montage. Vous pouvez en modifier la taille et la position afin d'afficher rapidement des parties différentes de la séquence. La barre de la zone d'affichage est située juste au-dessus de l'échelle de temps.

**Barre de la zone de travail** Indique la zone de la séquence que vous souhaitez prévisualiser ou exporter. La barre de la zone de travail est située dans la partie inférieure de l'échelle de temps. (Voir « Pour définir la zone à prévisualiser » à la page 131.)

**Commandes de zoom** Modifient les proportions de l'échelle de temps pour afficher la séquence avec plus ou moins de détails. Les commandes de zoom occupent le coin inférieur gauche du panneau Montage.

## Voir également

« Pour lire une vidéo dans le Moniteur source et le Moniteur du programme » à la page 98

### Pour positionner l'instant présent dans le panneau Montage

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Dans l'échelle de temps, faites glisser l'indicateur d'instant présent ou cliquez à l'endroit où vous souhaitez le placer.
- Faites glisser l'indicateur d'instant présent.
- Cliquez dans l'affichage de l'instant présent, saisissez un instant valide, puis appuyez sur Entrée. (Voir « Pour déplacer le curseur de la ligne de temps à l'aide du code temporel » à la page 104.)
- Utilisez les commandes de lecture dans le Moniteur du programme.
- Appuyez sur la touche de direction gauche ou droite pour déplacer l'indicateur d'instant présent dans la direction souhaitée. Appuyez sur la touche Maj tout en appuyant sur les touches de direction pour vous déplacer de cinq images à la fois.

## Voir également

« Pour lire une vidéo dans le Moniteur source et le Moniteur du programme » à la page 98

### Pour déplacer le curseur de la ligne de temps à l'aide du code temporel

❖ Cliquez sur la valeur du code temporel, saisissez une nouvelle donnée de temps, puis appuyez sur Entrée. Vous pouvez utiliser l'un des raccourcis suivants pour saisir le code temporel :

**Négligez les zéros non significatifs** Par exemple, 0;0;12;3 devient 00;00;12;03.

**Négligez les points-virgules (NTSC) ou les virgules (PAL)** Par exemple, 1213 devient 00;00;12;13 pour les projets NTSC et 00:00:12:13 pour les projets PAL.

**Saisissez des valeurs supérieures aux valeurs normales** Par exemple, si le curseur de la ligne de temps est positionné sur 00;00;12;23 et que vous souhaitez avancer de 10 images, vous pouvez modifier le numéro de l'image en 00;00;12;33. Le curseur avance vers la position 00;00;13;03.

**Ajoutez un signe plus (+) ou moins (-)** Un signe plus ou moins devant un chiffre permet d'avancer ou de reculer l'indicateur d'instant présent d'un nombre d'images spécifique. Par exemple, +55 avance l'indicateur d'instant présent de 55 images.



**Ajoutez un point** Un point devant un chiffre permet de spécifier un numéro d'image exact, au lieu de sa valeur de code temporel. Par exemple, .1213 place l'indicateur d'instant présent à la position 00;00;40;13 dans un projet NTSC et à la position 00:00:48:13 dans un projet PAL.



*Vous pouvez aussi positionner l'outil Sélection sur la valeur du code temporel et faire glisser vers la gauche ou la droite. Plus vous éloignez le curseur, plus le code temporel change rapidement.*



### Pour effectuer un zoom avant sur une séquence du panneau Montage

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez l'outil Zoom , puis cliquez sur la partie de la séquence à afficher en détail (ou tracez un rectangle de sélection autour de cette zone avec la souris).
- Faites glisser le curseur de zoom vers la droite ou cliquez sur le bouton Zoom avant .
- Faites glisser les extrémités de la barre de la zone d'affichage pour les rapprocher.

### Pour faire un zoom arrière dans le panneau Montage

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez l'outil Zoom , puis cliquez sur une zone du panneau Montage en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Faites glisser le curseur de zoom vers la gauche ou cliquez sur le bouton Zoom arrière .
- Faites glisser les extrémités de la barre de la zone d'affichage pour les éloigner.

**Pour faire défiler le panneau Montage écran par écran**

❖ Le panneau Montage étant actif, appuyez sur la touche fléchée vers le haut pour le faire défiler vers la gauche et sur la touche fléchée vers le bas pour le faire défiler vers la droite.

**Pour s'aligner sur les bords des éléments et sur les marques**

❖ Faites glisser l'indicateur d'instant présent dans le panneau Montage en maintenant la touche Maj. enfoncée.

**Pour faire un zoom avant sur un élément pendant son déplacement**

❖ Faites glisser un élément dans le panneau Montage, maintenez le bouton de la souris enfoncé et appuyez sur la touche plus (+) pour augmenter le facteur de zoom ou sur la touche moins (-) pour le diminuer.

**Pour afficher les propriétés d'un élément dans une info-bulle**

❖ Placez votre curseur sur l'élément cible dans le panneau Montage.

Une info-bulle indique le nom de l'élément, ses points d'entrée et de sortie par rapport à la séquence et sa durée dans la séquence. L'info-bulle affiche également les modifications que vous avez apportées à la vitesse (en pourcentage) et au gain audio (en décibels). Si vous avez appliqué la commande Arrêt sur image à un élément, l'info-bulle affiche également le type d'arrêt sur image que vous avez appliqué.

**Pour afficher le décalage de code temporel lors d'un glisser-déplacer**

❖ Faites glisser l'élément à repositionner. Une info-bulle affiche le nombre d'images pendant que vous déplacez l'élément. La fenêtre affiche un nombre négatif si vous faites glisser l'élément vers le début de la séquence.

**Pour afficher la durée totale des éléments sélectionnés**

1 Vérifiez que le panneau Infos est visible. Si ce n'est pas le cas, choisissez Fenêtre > Infos.

2 Dans le panneau Projet ou Montage, sélectionnez les éléments dont vous souhaitez connaître la durée totale. Le panneau Infos affiche le nombre d'éléments sélectionnés et la durée totale de ces éléments. Ces informations sont intéressantes si vous souhaitez coller des éléments dans une zone spécifique et connaître la durée exacte de la zone cible ou des éléments sources.

*Remarque : Si vous sélectionnez des éléments non contigus dans la fenêtre Projet, la fenêtre Infos affiche la durée totale de tous les éléments sélectionnés. Toutefois, si vous sélectionnez des éléments non contigus dans une séquence, la fenêtre Infos affiche la durée sous forme de plage, depuis le point d'entrée du premier élément sélectionné jusqu'au point de sortie du dernier élément sélectionné. Dans le cas d'opérations de copier-coller, la durée d'une plage particulière est plus importante que la somme des durées de tous les éléments. Si vous copiez et collez un groupe non contigu d'éléments de séquence, les éléments collés occuperont la plage comme indiqué dans la fenêtre Infos et les zones que vous n'avez pas sélectionnées seront noires.*

**Pour afficher les images clés pour une propriété d'effet**

1 Veillez à choisir l'une des options d'image clé dans le menu Afficher les images clés d'une piste audio ou vidéo.

2 Cliquez avec le bouton droit sur l'élément contenant les propriétés d'images clés que vous voulez afficher. Choisissez Afficher les images clés des éléments, puis choisissez l'effet contenant les images clés que vous voulez afficher.

**Pour définir l'heure de début d'une séquence**


Par défaut, l'échelle de temps de chaque séquence commence à zéro et mesure le temps en fonction du nombre d'images vidéo précisé dans les réglages du projet. Vous pouvez toutefois modifier l'heure de début dans l'échelle de temps de la séquence. Vous pouvez, par exemple, définir l'heure de début en phase avec une bande principale qui démarre en principe à 00:58:00:00 et vous accorder ainsi une amorce de deux minutes avant l'heure de début standard du programme à 01:00:00:00.

❖ Dans le menu de la fenêtre Montage, choisissez Afficher le point zéro, entrez un code temporel de début, puis cliquez sur OK. (L'heure de début doit être un nombre positif.)

# Utilisation des pistes

## Pour développer et redimensionner une piste

Vous pouvez développer une piste pour afficher les commandes correspondantes. Augmentez la hauteur d'une piste pour mieux voir les icônes et les images clés ou pour augmenter la taille de l'affichage des vignettes des pistes vidéo et des formes d'ondes des pistes audio.

- 1 Pour développer ou réduire une piste, cliquez sur le triangle à gauche de son nom.
- 2 Pour redimensionner la piste, placez le pointeur de la souris dans la zone des en-têtes de pistes entre deux pistes de façon à faire apparaître le curseur de réglage de la hauteur  ; tirez ensuite vers le haut ou vers le bas pour redimensionner la piste inférieure (vidéo) ou supérieure (audio).

Les pistes réduites ont une hauteur constante et ne peuvent pas être redimensionnées.



*Vous pouvez développer une piste audio afin d'utiliser la ligne de fondu audio pour des éléments individuels de cette piste ou pour la piste audio complète.*

## Voir également

« Effets fixes » à la page 239

## Pour sélectionner le style d'affichage d'une piste vidéo

- 1 S'il y a lieu, développez la piste en cliquant sur le triangle situé en regard du nom de la piste.
- 2 Cliquez sur le bouton Définir le style d'affichage dans le coin gauche au-dessous du nom de la piste, puis choisissez une option dans le menu :


**Afficher le début et la fin** Affiche une vignette au début et à la fin des éléments dans la piste développée.

**Afficher le début** Affiche une vignette au début des éléments dans la piste développée.

**Afficher les images** Affiche des vignettes ainsi que la durée complète des éléments dans la piste développée. Le nombre de vignettes correspond aux unités de temps affichées sur l'échelle de temps.

**Afficher le nom** Affiche le nom des éléments dans la piste développée, sans vignette.

## Pour afficher ou masquer les formes d'onde audio d'une piste audio


- 1 S'il y a lieu, développez la piste en cliquant sur le triangle situé en regard du nom de la piste.
- 2 Cliquez sur le bouton Définir le style d'affichage , puis choisissez une option dans le menu :

**Afficher la forme d'onde** Affiche les formes d'onde audio des éléments.

**Afficher le nom** Affiche le nom des éléments audio sans les formes d'onde.

*Remarque : Pour plus d'informations sur l'affichage et le réglage des images clés dans les pistes audio et vidéo, voir la section « Affichage d'images clés dans le panneau Montage » à la page 222.*


## Pour redimensionner la zone des en-têtes de pistes

❖ Placez le pointeur de la souris sur le bord droit de l'en-tête de piste (à l'endroit où les noms des pistes sont répertoriés) pour faire apparaître le curseur de redimensionnement , puis faites glisser le bord droit.

Les icônes situées en haut de l'en-tête des pistes limitent sa largeur minimale. La largeur maximale est environ le double de la largeur minimale.



## Pour ajuster la partie visible des pistes vidéo et audio



- 1 Placez le pointeur de la souris entre les pistes Vidéo 1 et Audio 1 dans la zone des en-têtes de pistes à gauche ou entre les barres de défilement à droite.

2 Lorsque l'icône de réglage de la hauteur  apparaît, faites glisser vers le haut ou vers le bas.

## Pour exclure des pistes d'une séquence

Vous pouvez exclure n'importe quelle piste des prévisualisations et de l'exportation. Les éléments contenus dans les pistes vidéo exclues n'apparaissent pas dans le Moniteur du programme. Les éléments contenus dans les pistes audio exclues ne sont pas sortis vers la fenêtre Mixage audio ou vers les hauts-parleurs.

❖ Cliquez sur l'icône Œil  (piste vidéo) ou Haut-parleur  (piste audio) sur le bord gauche de la piste pour la masquer. (Chaque icône est à bascule. Il suffit de cliquer à nouveau sur la case souhaitée pour afficher l'icône et inclure la piste.)


**Remarque :** Pour exclure toutes les pistes vidéo ou audio, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'icône Œil  (piste vidéo) ou Haut-parleur  (piste audio) pour la masquer. Toutes les pistes de même type sont ainsi exclues. (Chaque icône est à bascule. Il suffit de cliquer à nouveau sur la case souhaitée en maintenant la touche Maj enfoncée pour afficher toutes les icônes et inclure les pistes.)

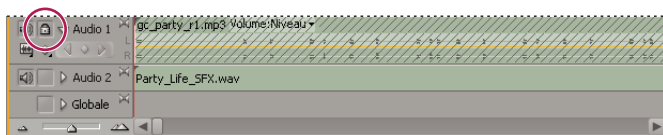
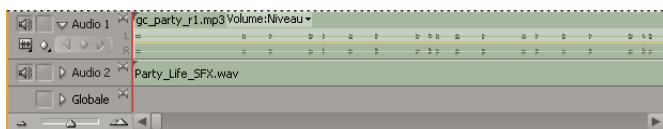
## Pour verrouiller et déverrouiller des pistes

Le verrouillage d'une piste complète empêche toute modification des éléments situés sur cette piste pendant que vous travaillez sur d'autres parties de la séquence. Dans le panneau Montage, un motif hachuré de barres obliques apparaît sur une piste verrouillée. Non modifiables, les éléments d'une piste verrouillée sont néanmoins présents lorsque vous prévisualisez ou exportez la séquence. Si vous souhaitez verrouiller une piste vidéo et une piste contenant l'audio correspondant, verrouillez chacune d'elles séparément. Lorsque vous verrouillez une piste cible, celle-ci n'est plus la cible ; elle ne peut plus recevoir d'éléments sources tant que vous ne l'avez pas déverrouillée et redéfinie en tant que cible.



*Vous pouvez verrouiller une piste pour l'empêcher de se décaler lors de la réalisation de montages par insertion.*

❖ Cliquez pour afficher l'icône de verrouillage , en regard du nom de la piste.



Piste déverrouillée (en haut) et piste verrouillée (en bas)

## Pour ajouter des pistes

Les nouvelles pistes vidéo s'affichent au-dessus des pistes vidéo existantes et les nouvelles pistes audio s'affichent au-dessous des pistes audio existantes. La suppression d'une piste élimine tous les éléments de la piste mais n'affecte pas les éléments sources énumérés dans la fenêtre Projet.

**Remarque :** Vous pouvez ajouter un nombre quelconque de pistes, dans les limites des ressources du système.

- 1 Activez le panneau Montage et choisissez Séquence > Ajouter des pistes.
- 2 Dans la boîte de dialogue Ajouter des pistes, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour ajouter des pistes, entrez le nombre de pistes souhaité dans le champ Ajouter des pistes audio, vidéo et de mixage secondaire audio.
  - Pour définir la disposition des pistes ajoutées, choisissez une option dans le menu Position pour chaque type de piste ajouté.

- Pour définir le type de piste audio à ajouter, choisissez une option dans le menu Type de piste pour les pistes audio et les pistes de mixage secondaire audio. (Pour plus de détails sur les types de canaux audio, reportez-vous à la section « Pistes audio dans une séquence » à la page 166.)

3 Cliquez sur OK.

**Remarque :** Une piste audio ne peut accepter que des éléments audio utilisant le type de couche correspondant (mono, stéréo ou 5.1). Si vous ne connaissez pas le type d'audio de vos éléments, sélectionnez l'élément dans le panneau Projet, puis lisez les informations associées dans la zone de prévisualisation.



Vous pouvez ajouter une piste pendant que vous ajoutez un élément à la séquence. Voir « Pour créer une piste pendant l'ajout d'un élément » à la page 113.

## Pour renommer une piste

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom de la piste, puis choisissez Renommer.
- 2 Entrez le nouveau nom de la piste, puis appuyez sur la touche Entrée.

## Pour supprimer des pistes

- 1 Cliquez dans la zone des en-têtes de pistes pour sélectionner la piste à supprimer. Vous pouvez cibler une piste vidéo et une piste audio à la fois.
- 2 Activez le panneau Montage et choisissez Séquence > Supprimer des pistes.
- 3 Dans la boîte de dialogue Supprimer des pistes, cochez la case correspondant à chaque type de piste à supprimer.
- 4 Pour chaque élément coché, sélectionnez les pistes à supprimer dans le menu déroulant.

# Raccord d'éléments dans le Moniteur source

## Dérushage des éléments

La première étape du montage d'une séquence consiste à désigner la partie d'un élément que vous souhaitez utiliser. La définition des points d'entrée et de sortie d'un élément est un processus appelé « ajustement ». Vous définissez la première image que vous souhaitez inclure dans une séquence en marquant cette image comme point d'entrée de l'élément. Puis vous définissez la dernière image à inclure en la marquant comme point de sortie.

Vous pouvez définir les points d'entrée et de sortie d'un élément dans le Moniteur source. Une fois qu'un élément est inséré dans une séquence, vous pouvez ajuster son point d'entrée ou de sortie en faisant glisser son extrémité. Plusieurs outils et techniques spécialisés permettent d'ajuster plusieurs bords simultanément, ce qui réduit le nombre d'étapes impliquées et conserve l'intégrité de la séquence.

Vous pouvez appliquer des tâches d'ajustement à une plage d'éléments sélectionnés ou à des éléments associés, comme vous le feriez avec un élément unique. La plage ou le groupe agit comme un élément unique ; vous pouvez ajuster ses extrémités extérieures (le point d'entrée du premier élément et le point de sortie du dernier élément), mais pas ses extrémités intérieures (les points d'entrée et de sortie de chaque élément de la plage ou du groupe sélectionné).

Pour affiner ou raccorder des montages dans une séquence, vous pouvez ouvrir le Moniteur de raccord. La disposition du Moniteur de raccord est similaire à celle du Moniteur source et du Moniteur du programme, à ceci près que les commandes du Moniteur de raccord sont optimisées pour un réglage précis du point de découpe entre les éléments d'une séquence.



De la même façon, vous pouvez définir des points d'entrée et de sortie de séquence dans le Moniteur du programme pour ajouter des éléments dans une séquence. Tout en ayant des finalités différentes, les commandes de définition et de repérage des points d'entrée et de sortie fonctionnent de la même façon dans les deux moniteurs. (Voir « Pour définir les points d'entrée et de sortie d'une séquence » à la page 114.)

## Pour définir les points d'entrée et de sortie d'un élément dans le Moniteur source

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

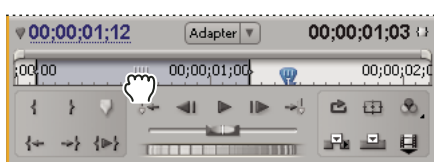
- Cliquez deux fois sur un élément dans la fenêtre Projet pour l'ouvrir dans le Moniteur source.
- Double-cliquez sur un élément dans le panneau Montage pour l'ouvrir dans le Moniteur source.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour marquer un point d'entrée, naviguez jusqu'à l'image voulue, puis cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée .
- Pour marquer un point de sortie, naviguez jusqu'à l'image voulue, puis cliquez sur le bouton Définir le point de sortie .

## Pour déplacer ensemble des points d'entrée et de sortie

❖ Dans l'échelle de temps du Moniteur source, faites glisser la poignée d'entrée/sortie (zone texturée au centre de la période ombrée entre les points d'entrée et de sortie). Veillez bien à déplacer la zone texturée ; sinon, vous signalez simplement l'indicateur d'instant présent.



Déplacement de la poignée d'entrée/sortie



Cette opération fonctionne également avec les points d'entrée et de sortie de séquence dans le Moniteur du programme ou le panneau Montage.

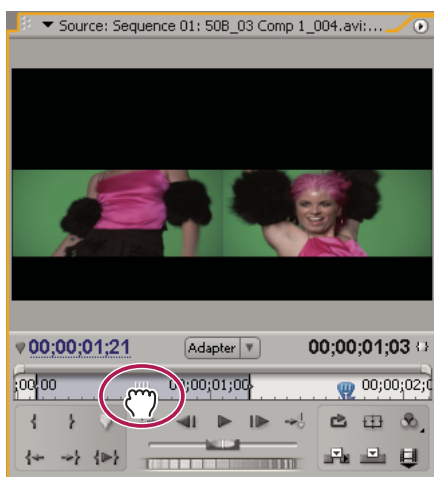
## Pour afficher les images d'entrée et de sortie dans le Moniteur source

Après avoir défini les points d'entrée et de sortie dans le Moniteur source, vous pouvez faire glisser la zone située entre les points pour afficher ensemble les images de point d'entrée et de sortie dans le Moniteur source. Cette façon d'afficher les images est intéressante lorsque vous définissez des points d'entrée et de sortie d'une durée spécifique et que vous voulez localiser la section d'un élément s'insérant le mieux dans cette durée. Elle est également utile pour apporter des modifications rapides aux points d'entrée et de sortie.

**Remarque :** Ce mode d'affichage des images d'entrée et de sortie fonctionne uniquement avec les éléments ouverts à partir d'une séquence dans le Moniteur source.

1 Définissez les points d'entrée et de sortie.

2 Faites glisser la poignée d'entrée/sortie (zone texturée au centre de la période ombrée entre les points d'entrée et de sortie).





Affichage simultané des images d'entrée et de sortie dans le Moniteur source


## Pour signaler une image à un point d'entrée ou de sortie



Vous utilisez le Moniteur source pour signaler une image pour un élément et le Moniteur du programme pour signaler l'image en cours pour une séquence.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour signaler l'instant présent à un point d'entrée, cliquez sur le bouton Atteindre le point d'entrée .

Pour signaler l'instant présent à un point de sortie, cliquez sur le bouton Atteindre le point de sortie .

- Pour signaler l'instant présent à un point de sortie, cliquez sur le bouton Atteindre le point de sortie .



**Remarque :** Pour atteindre le début ou la fin des éléments de la séquence, utilisez le bouton Atteindre le point de montage suivant  et le bouton Atteindre le point de montage précédent .

## Pour supprimer les points d'entrée et de sortie d'un élément

1 Double-cliquez sur l'élément dans le panneau Montage pour l'ouvrir dans le Moniteur source. Pour supprimer les points d'entrée et de sortie d'un élément source, cliquez deux fois dessus dans la fenêtre Projet.

2 Choisissez Marque > Effacer une marque d'élément, puis choisissez une option pour effacer le point d'entrée, le point de sortie ou les deux.



*Vous pouvez également effacer un point d'entrée ou de sortie en cliquant respectivement sur le bouton Définir le point d'entrée  ou Définir le point de sortie , tout en maintenant la touche Alt enfoncée, dans le Moniteur source.*

# Assemblage d'une séquence

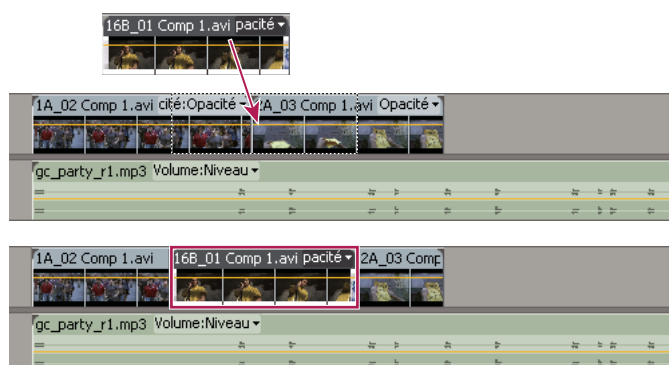
## Ajout d'éléments à une séquence

Vous pouvez ajouter des éléments à une séquence en procédant de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser l'élément à partir du panneau Projet ou du Moniteur source vers le panneau Montage ou le Moniteur de programme.
- Utilisez les boutons Insérer et Incruster du Moniteur source pour ajouter des éléments dans le panneau Montage. Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier associés à ces boutons.
- Procédez à l'assemblage automatique d'une séquence selon l'agencement des éléments dans le panneau Projet.

## Montages par insertion et par incrustation

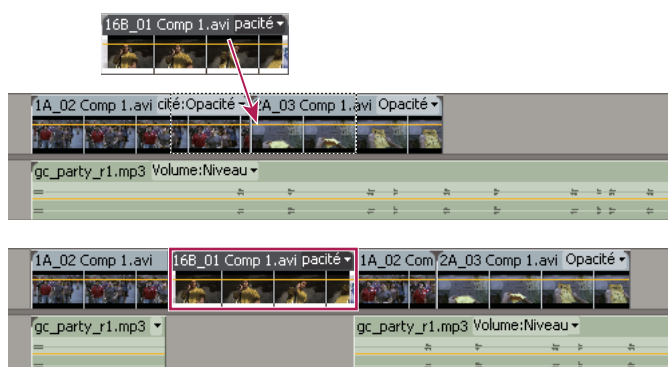
Un *montage par incrustation* ajoute un élément en remplaçant les images déjà présentes dans une séquence à partir du point de montage et sur toute la longueur de l'élément. L'incrustation est la méthode par défaut lorsque vous faites glisser un élément vers une séquence ou que vous réorganisez les éléments d'une séquence.



Ajout d'un élément par incrustation d'éléments existants



Dans un montage par insertion, l'ajout d'un élément à la séquence force le déplacement en avant des éléments à des fins d'adaptation au nouvel élément. Lorsque vous faites glisser un élément, appuyez sur la touche Ctrl pour passer en mode insertion.



Ajout d'un élément par insertion entre d'autres éléments



Un montage par insertion décale les éléments sur toutes les pistes déverrouillées. Pour éviter qu'un montage par insertion ne décale les éléments d'une autre piste, verrouillez la piste.

## Voir également

« Définition de pistes cible » à la page 111

## Pour désigner les pistes source à ajouter à une séquence


Vous pouvez ajouter la piste vidéo, la piste audio ou les deux pistes d'un élément à une séquence. Lorsque vous faites glisser un élément à partir de la fenêtre Projet, vous ajoutez automatiquement les deux pistes. Si vous souhaitez n'ajouter qu'une seule piste, faites-le à partir du Moniteur source.

**1** Ouvrez un élément dans le Moniteur source.

**2** Dans le Moniteur source, cliquez sur le bouton Vidéo/Audio jusqu'à ce que l'icône appropriée apparaisse :

**Vidéo et audio**  Inclut des éléments vidéo et audio dans la séquence.

**Vidéo**  Inclut uniquement la vidéo dans la séquence.

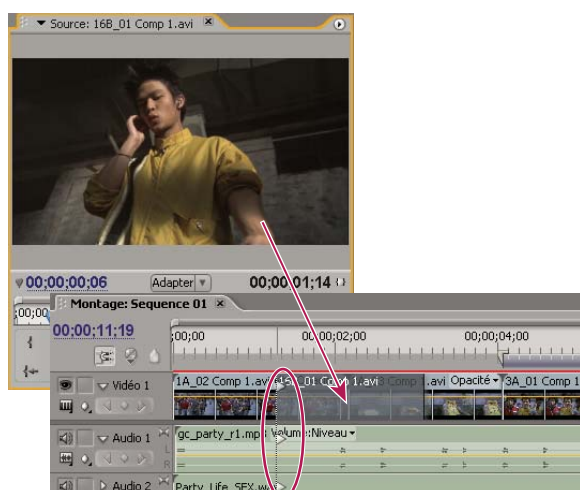
**Audio**  Inclut uniquement l'audio dans la séquence.

**Remarque :** La désignation d'une piste source ne s'applique à un élément que pendant son ajout à une séquence. Cela ne modifie en rien l'état des éléments ou de leurs médias sources.

## Définition de pistes cible

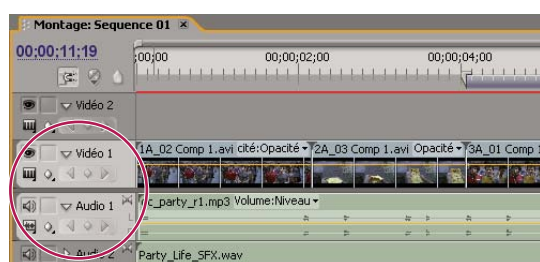
Une séquence peut contenir plusieurs pistes vidéo et audio. Lorsque vous ajoutez un élément à une séquence, vous devez préciser les pistes qu'il doit occuper. Le mode de définition des pistes cibles dépend de la méthode de montage utilisée.

- Lorsque vous faites glisser un élément pour l'ajouter à une séquence, vous ciblez la piste en plaçant l'élément dedans. Si vous insérez l'élément (en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser), des triangles indiquent les pistes dont le contenu est modifié.



Définition d'une piste cible en faisant glisser un élément sur une séquence


- Lorsque vous ajoutez des éléments à une séquence à l'aide des commandes du Moniteur source (ou des raccourcis clavier), vous devez préciser les pistes cibles à l'avance. Vous ne pouvez pas cibler plusieurs pistes vidéo ou plusieurs pistes audio à la fois. Vous pouvez toutefois choisir de cibler une piste vidéo uniquement ou une piste audio uniquement. Cliquez sur la piste à cibler dans la zone des en-têtes de pistes du panneau Montage. La zone des en-têtes de pistes apparaît en surbrillance avec des coins arrondis.



Ciblage d'une piste en cliquant dessus

Si vous incrustez un élément, seule la piste ciblée est concernée, que vous fassiez glisser l'élément ou que vous utilisiez le bouton Incruster d'un Moniteur source.

Si vous insérez un élément, ce dernier est placé dans la piste ciblée et les éléments contenus dans les pistes non verrouillées sont décalés pour permettre cette insertion.

 *Pour insérer un élément sans décaler les éléments d'autres pistes, maintenez enfoncées les touches Ctrl et Alt tout en faisant glisser l'élément dans la piste.*

Vous pouvez déplacer des éléments vidéo vers n'importe quelle piste vidéo ; en revanche, vous ne pouvez déplacer des éléments audio que vers une piste audio compatible. Les éléments audio ne peuvent être ajoutés ni à la piste audio principale ni aux pistes de mixage secondaires ; par ailleurs, ils ne peuvent être placés que sur les pistes audio du type de couche correspondant : mono, stéréo, ou 5.1 (voir « Pistes audio dans une séquence » à la page 166).

Les éléments aux composantes vidéo et audio liées peuvent être déplacés vers une piste audio ou vidéo, mais les composantes audio et vidéo de l'élément apparaissent séparément dans les pistes correspondantes appropriées.

**Remarque :** Vous pouvez déplacer un élément vers une piste compatible déverrouillée d'une séquence, quelles que soient les pistes ciblées. Il est impossible de cibler une piste verrouillée. Le verrouillage d'une piste cible désélectionne cette piste en tant que cible.

## Pour ajouter un élément à une séquence par glisser-déplacer


La façon la plus directe d'assembler des éléments dans une séquence consiste à les faire glisser du panneau Projet ou du Moniteur source vers une piste appropriée du panneau Montage.

Les composantes audio et vidéo des éléments liés apparaissent dans les pistes correspondantes de la séquence (Vidéo 1 et Audio 1, par exemple), sauf si le type de couche audio de l'élément est incompatible avec la piste cible. Le cas échéant, la composante audio de l'élément lié apparaît dans la piste compatible suivante, ou une piste compatible est créée automatiquement.


**Remarque :** Un élément audio déplacé vers une piste incompatible est automatiquement décalé vers la piste compatible suivante, même si la piste est occupée par un autre élément audio. Par conséquent, veillez à ne pas toucher par inadvertance aux éléments déjà présents dans la séquence.

Le Moniteur du programme peut vous aider à déterminer à quel endroit positionner un élément que vous ajoutez à une séquence. Dans un montage par incrustation, il présente les images de la séquence qui sont adjacentes au début et à la fin du nouvel élément. Dans un montage par insertion, il présente les images adjacentes au point d'insertion.




**1** Ouvrez un élément dans le Moniteur source, puis marquez ses points d'entrée et de sortie. (Voir « Pour définir les points d'entrée et de sortie d'un élément dans le Moniteur source » à la page 109.)

 Si vous ne voulez pas définir des points d'entrée et de sortie, vous pouvez faire glisser l'élément directement à partir d'un chutier ou de la vignette de prévisualisation dans la fenêtre Projet.

**2** Précisez les pistes sources à insérer (vidéo, audio ou vidéo et audio) en cliquant sur le bouton Vidéo/Audio dans le Moniteur source jusqu'à ce que son icône représente les pistes appropriées. (Voir « Pour désigner les pistes source à ajouter à une séquence » à la page 111.)

**3** Pour que les bords de l'élément restent alignés pendant le glisser-déplacer vérifiez que le bouton Magnétisme  est activé dans le panneau Montage.

**4** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour réaliser un montage par incrustation, faites glisser l'élément du Moniteur source vers une piste appropriée dans le panneau Montage, au point de début souhaité de l'élément. La zone de destination s'affiche en surbrillance et le pointeur se transforme en icône d'incrustation .
- Pour réaliser un montage par insertion, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'élément du Moniteur source vers une piste appropriée dans le panneau Montage, au point de début souhaité de l'élément. La zone de destination s'affiche en surbrillance, et le pointeur prend la forme de l'icône d'insertion . Des flèches apparaissent au point d'insertion de toutes les pistes.
- Pour réaliser un montage par insertion en ne décalant que les pistes cibles, maintenez les touches Ctrl et Alt enfoncées tout en faisant glisser l'élément du Moniteur source vers une piste appropriée dans le panneau Montage, au point de début souhaité de l'élément. La zone de destination s'affiche en surbrillance, et le pointeur prend la forme de l'icône d'insertion . Des flèches apparaissent au point d'insertion des pistes auxquelles l'élément est ajouté.

**Remarque :** Vous pouvez aussi faire glisser ou maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser un élément dans le Moniteur du programme pour l'incruster ou l'insérer. Assurez-vous que la piste voulue est ciblée dans le panneau Montage et que l'indicateur d'instant présent est à l'emplacement auquel vous souhaitez ajouter l'élément dans la séquence. Pour éviter qu'un montage par insertion ne décale les éléments d'une autre piste, verrouillez la piste.

## Voir également

« Définition de pistes cible » à la page 111

« Montages par insertion et par incrustation » à la page 110


## Pour créer une piste pendant l'ajout d'un élément

❖ Faites glisser un élément de la fenêtre Projet ou du Moniteur source vers l'espace vierge qui se trouve au-dessus de la piste vidéo la plus haute (pour un élément vidéo ou lié) ou en dessous de la piste audio la plus basse (pour un élément audio ou lié). En fonction du contenu de l'élément source, Adobe Premiere Pro ajoute une piste audio et/ou une piste vidéo.


**Remarque :** Si la séquence ne contient pas de piste non verrouillée du type de média correct (par exemple, une piste audio stéréo pour un élément source stéréo), une nouvelle piste est créée automatiquement pour accueillir l'élément.

## Pour définir les points d'entrée et de sortie d'une séquence

Vous pouvez utiliser les points d'entrée et de sortie d'une séquence pour placer et réorganiser les éléments.

1 Naviguez jusqu'au point d'entrée dans le panneau Montage et cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée  dans le Moniteur du programme.


2 Naviguez jusqu'au point de sortie dans le panneau Montage et cliquez sur le bouton Définir le point de sortie .

 Vous pouvez déplacer les points d'entrée et de sortie ensemble sans modifier la durée en faisant glisser la poignée d'entrée/sortie (zone texturée au centre de la période ombrée entre les points d'entrée et de sortie) dans le Moniteur du programme ou le panneau Montage.

## Pour définir des points d'entrée et de sortie de séquence autour d'une sélection

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez un élément ou un écart dans la séquence.

2 Choisissez Marque > Définir une marque de séquence > Entrée et sortie autour de la sélection. Des points d'entrée et de sortie de la séquence correspondant aux points d'entrée et de sortie de la sélection sont définis.




 Cette commande est particulièrement utile lors du remplacement ou de la suppression d'éléments dans la séquence par montage à trois et quatre points. (Voir « Montage en trois ou quatre points » à la page 114.)

## Pour supprimer les points d'entrée et de sortie d'une séquence

**Remarque :** Les points d'entrée et de sortie de séquence sont automatiquement supprimés lorsque vous effectuez un montage par prélèvement ou extraction à partir du Moniteur du programme.

1 Assurez-vous que la séquence est ouverte dans le Moniteur du programme.

2 Choisissez Marque > Effacer une marque de séquence, puis choisissez une option pour effacer le point d'entrée, le point de sortie ou les deux.

 Vous pouvez également effacer un point d'entrée ou de sortie en cliquant sur le bouton Définir le point d'entrée  ou Définir le point de sortie .

## Montage en trois ou quatre points

Les moniteurs Source et Programme fournissent des commandes pour réaliser des montages à trois et quatre points, deux techniques standard en matière de montage vidéo classique.

Dans un montage à trois points, vous marquez soit deux points d'entrée et un point de sortie, soit deux points de sortie et un point d'entrée. Il n'est pas nécessaire de définir activement le quatrième point, car il est induit par les trois autres. Par exemple, dans un montage classique à trois points, définissez les images de début et de fin de l'élément source (points d'entrée et de sortie de la source) et l'heure de départ de l'élément dans la séquence (point d'entrée de la séquence). L'emplacement de fin de l'élément dans la séquence (le point de sortie de la séquence non spécifié) est déterminé automatiquement par les trois points définis. Toutefois, toute combinaison des trois points aboutit à un montage. Il peut arriver, par exemple, que le point de fin d'un élément dans une séquence soit plus critique que son point de début. Dans ce cas, les trois points incluent des points d'entrée et de sortie de la source ainsi qu'un point de sortie de la séquence. Par ailleurs, si vous souhaitez que l'élément commence et se termine à des points particuliers de la séquence, (que la ligne vocale coïncide parfaitement avec la narration, par exemple), vous pouvez définir deux points dans la séquence et un seul point dans la source.

Dans un montage à quatre points, vous marquez les points d'entrée et de sortie de la source ainsi que les points d'entrée et de sortie de la séquence. Un montage en quatre points est utile lorsque les images de départ et de fin ont une importance critique, dans l'élément source comme dans la séquence. Si les durées marquées dans la source et dans la séquence sont différentes, Adobe Premiere Pro vous signale cette incohérence et propose des solutions.




## Voir également

« Pour définir les points d'entrée et de sortie d'un élément dans le Moniteur source » à la page 109




« Définition de pistes cible » à la page 111

« Pour désigner les pistes source à ajouter à une séquence » à la page 111

### Pour effectuer un montage à trois points

- 1 Indiquez les pistes sources de l'élément (vidéo, audio ou les deux).
- 2 Dans le panneau Montage, ciblez les pistes dans lesquelles vous voulez ajouter l'élément.
- 3 Dans le Moniteur source et le Moniteur du programme, indiquez une combinaison possible de trois points d'entrée et de sortie.
- 4 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour réaliser un montage par insertion, cliquez sur le bouton Insérer .
  - Pour réaliser un montage par insertion et décaler les éléments dans les pistes cibles uniquement, cliquez sur le bouton Insérer  tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
  - Pour réaliser un montage par incrustation, cliquez sur le bouton Incruster .

### Pour effectuer un montage à quatre points

- 1 Indiquez les pistes sources de l'élément (vidéo, audio ou les deux).
- 2 Dans le panneau Montage, ciblez les pistes dans lesquelles vous voulez ajouter l'élément.
- 3 A l'aide du Moniteur source, marquez le point d'entrée et le point de sortie de l'élément source.
- 4 Dans le Moniteur du programme, marquez le point d'entrée et le point de sortie de la séquence.
- 5 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour réaliser un montage par insertion, cliquez sur le bouton Insérer .
  - Pour réaliser un montage par insertion et décaler les éléments dans les pistes cibles uniquement, cliquez sur le bouton Insérer  tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
  - Pour réaliser un montage par incrustation, cliquez sur le bouton Incruster .

6 Si les marques définies dans la source et dans le programme correspondent à des durées différentes, sélectionnez une option lorsque vous y êtes invité :

**Modifier la vitesse de l'élément (coller pour remplir)** Conserve les points d'entrée et de sortie de l'élément source mais modifie la vitesse de l'élément, de sorte que sa durée corresponde à celle déterminée par les points d'entrée et de sortie de la séquence.

**Raccorder l'élément de début (gauche)** Modifie automatiquement le point d'entrée de l'élément source, de sorte que sa durée corresponde à celle déterminée par les points d'entrée et de sortie de la séquence.

**Raccorder l'élément de fin (droite)** Modifie automatiquement le point de sortie de l'élément source, de sorte que sa durée corresponde à celle déterminée par les points d'entrée et de sortie de la séquence.

**Ignorer le point d'entrée de la séquence** Ne tient pas compte du point d'entrée de la séquence que vous avez défini et réalise un montage à trois points.

**Ignorer le point de sortie de la séquence** Ne tient pas compte du point de sortie de la séquence que vous avez défini et réalise un montage à trois points.

## Pour ajouter automatiquement des éléments à une séquence

Vous pouvez rapidement assembler un premier montage ou ajouter des éléments à une séquence existante. La séquence automatisée peut inclure les transitions vidéo et audio par défaut.

- 1 Définissez des points d'entrée et de sortie pour définir les points de départ et d'arrivée de chaque élément.

**2** Organisez les éléments dans la fenêtre Projet. Vous pouvez ajouter les éléments à la séquence soit dans l'ordre dans lequel vous les sélectionnez, soit dans l'ordre dans lequel ils sont disposés dans un chutier. Vous pouvez également ajouter des séquences ou des éléments dans des chutiers imbriqués.



*Vous pouvez organiser les éléments dans un chutier sous la forme d'un storyboard en mettant la fenêtre Projet en mode Icône. (Voir « Pour modifier les vues du panneau Projet » à la page 88.)*

**3** Sélectionnez les éléments dans la fenêtre Projet. Cliquez dessus dans l'ordre voulu tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée ou entourez-les d'un rectangle de sélection.

**4** Dans la fenêtre Projet, cliquez sur le bouton Automatiser à la séquence .

**5** Définissez les options suivantes dans la boîte de dialogue Automatiser à la séquence, puis cliquez sur OK:

**Tri** Spécifie la méthode utilisée pour déterminer l'ordre dans lequel les éléments sont ajoutés à la séquence. Si vous choisissez Ordre de tri, les éléments sont ajoutés dans leur ordre d'énumération dans le panneau Projet : de haut en bas en mode Liste ou de gauche à droite et de haut en bas en mode Icône. Si vous choisissez Ordre de sélection, les éléments sont ajoutés dans leur ordre de sélection dans la fenêtre Projet.

**Position** Spécifie la disposition des éléments dans la séquence. Si vous choisissez Séquentielle, les éléments sont disposés les uns à la suite des autres. Si vous choisissez Aux marques non numérotées, les éléments sont positionnés aux marques de séquence non numérotées. Les options de transition ne sont alors plus disponibles.

**Méthode** Spécifie le type de montage. Choisissez Montage par insertion pour ajouter des éléments à la séquence en commençant à l'instant présent de la séquence. Utilisez pour cela des montages par insertion qui décalent les éléments existants dans le temps pour s'adapter au nouveau matériel. Choisissez Montage par incrustation pour utiliser des montages par incrustation, qui permettent au nouveau matériel de remplacer les éléments déjà présents dans la séquence.

**Remarque :** La commande Automatiser à la séquence ne tient pas compte des pistes cibles et utilise toujours les pistes vidéo1 et audio1.

**Superposition d'éléments** Indique la durée de la transition et le réglage des points d'entrée et de sortie des éléments en compensation, lorsque la commande Appliquer la transition audio par défaut ou Appliquer la transition vidéo par défaut est sélectionnée. Par exemple, une valeur de 30 images ajuste les points d'entrée et de sortie des éléments de 15 images à chaque montage lorsqu'une transition de 30 images est ajoutée. La valeur par défaut de cette option est de 15 images. Un menu déroulant vous permet de définir les unités en images ou en secondes.

**Appliquer la transition audio par défaut** Crée à chaque montage audio un fondu audio enchaîné à l'aide de la transition audio par défaut (définie dans le panneau Effets). Cette option est disponible uniquement lorsque des pistes audio sont présentes dans les éléments sélectionnés et que l'option Position est définie sur Séquentielle. Elle n'a aucun effet lorsque l'option Superposition d'éléments est de valeur nulle.


**Appliquer la transition vidéo par défaut** Place la transition par défaut (définie dans la fenêtre Effets) à chaque montage. Cette option n'est disponible que lorsque l'option Position est réglée sur Séquentielle, et elle n'a aucun effet lorsque l'option Superposition d'éléments est de valeur nulle.


**Ignorer l'audio** Ignore la partie audio des éléments sélectionnés pour ajout automatique à la séquence.


## Raccord d'éléments dans une séquence

### Pour raccorder un élément dans le panneau Montage

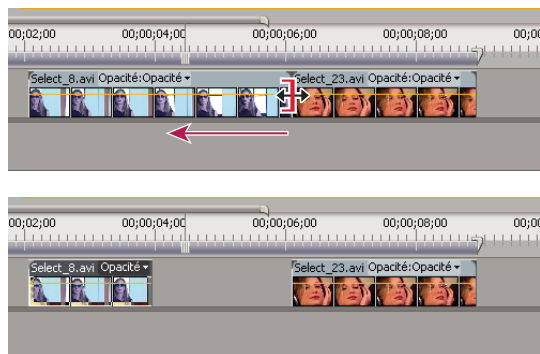
Vous pouvez modifier le point d'entrée ou de sortie d'un élément en faisant simplement glisser son extrémité dans le panneau Montage. Lors du déplacement, le point d'entrée ou de sortie courant apparaît dans le Moniteur du programme. Une info-bulle affiche le nombre d'images en cours d'ajustement : une valeur négative si vous faites glisser le bord vers le début de la séquence et positive si vous le faites glisser vers la fin de la séquence. Vous ne pouvez pas effectuer d'ajustement au delà des points d'entrée et de sortie du métrage source.

❖ Cliquez sur l'outil Sélection , puis procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour éditer le point d'entrée, faites glisser le bord gauche de l'élément une fois que l'icône de raccord du point d'entrée  apparaît.


- Pour éditer le point de sortie, faites glisser le bord droit de l'élément une fois que l'icône d'ajustement du point de sortie  apparaît.

**Remarque :** Pour ajuster uniquement une piste d'un élément lié, appuyez sur la touche **Alt** lorsque vous cliquez avec un outil **Raccord**. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche **Alt** enfoncée après avoir lancé l'ajustement.



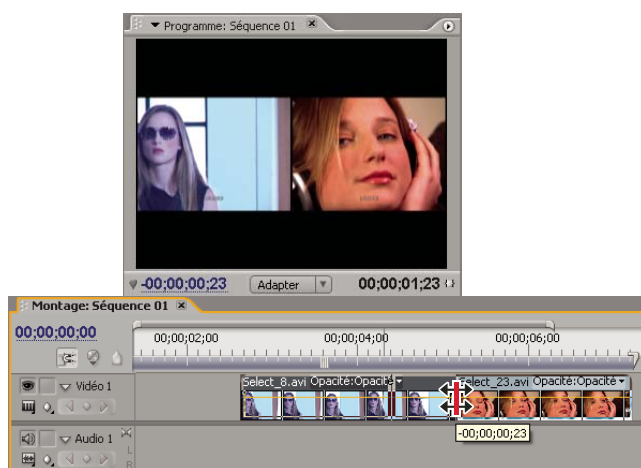
Ajustement d'un élément

L'ajustement ainsi réalisé porte seulement sur une extrémité de l'élément unique et non sur les éléments adjacents. Pour ajuster plusieurs extrémités en même temps ou décaler des éléments adjacents, reportez-vous aux sections « Dérushage par propagation et modification compensée » à la page 117 et « Dérushage avec les montages par déplacer dessous et déplacer dessus » à la page 119.

 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant glisser à l'aide de l'outil de sélection, pour activer l'outil **Propagation**.

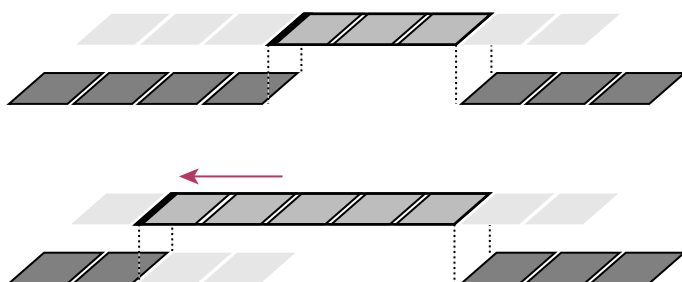
## Dérushage par propagation et modification compensée

Pour ajuster la découpe (ou le point de montage) entre deux éléments, utilisez des variations de l'ajustement simple. C'est ce que l'on appelle le *montage par propagation* et le *montage par modification compensée*. Grâce à ces outils spécialisés, vous pouvez faire des ajustements en une seule opération qui, sinon, auraient nécessité plusieurs étapes. Lorsque vous effectuez des montages par propagation et par modification compensée, les images affectées sont juxtaposées dans le Moniteur du programme.



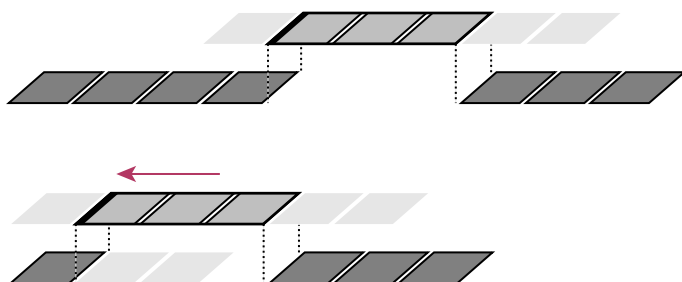
Moniteur du programme pendant un montage par propagation et par modification compensée

Un montage par modification compensée ajuste un point d'entrée et de sortie adjacent simultanément, avec le même nombre d'images. Le point de montage est déplacé entre les éléments tandis que les positions des autres éléments dans le temps et la durée totale de la séquence demeurent inchangées. Lorsque vous appuyez sur la touche **Alt** au début du montage par modification compensée, le lien entre la vidéo et l'audio est ignoré (procédé connu sous le nom de *coupe L* ou *coupe J*).



Dans cet exemple de montage par modification compensée, le point de montage est déplacé en arrière dans le temps : l'élément précédent est raccourci, l'élément suivant rallongé, et la durée du programme demeure inchangée.

Un montage par propagation ajuste un élément et décale les éléments suivants de la piste en conséquence. Le raccourcissement d'un élément par propagation décale tous les éléments situés après la découpe, dans le passé ; à l'inverse, le rallongement d'un élément décale les éléments qui suivent la découpe dans le futur. Lorsque vous effectuez un montage par propagation, un espace vide situé d'un côté de la découpe est traité comme un élément et se décale dans le temps comme un élément. Lorsque vous appuyez sur la touche Alt au début du montage par propagation, le lien entre la vidéo et l'audio est ignoré.




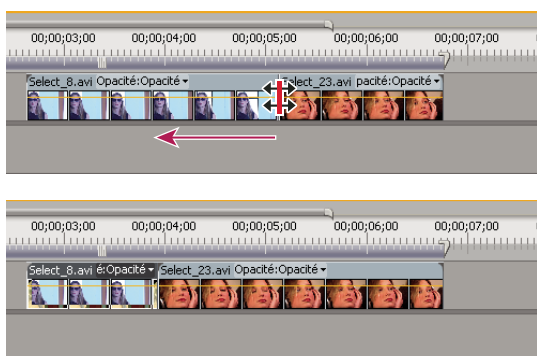
Dans cet exemple de montage par propagation, le point de montage est déplacé en arrière dans le temps : l'élément précédent est raccourci, ainsi que la durée totale du programme.

## Voir également

« Utilisation du Moniteur de raccord » à la page 121


### Pour effectuer une modification compensée

- 1 Sélectionnez l'outil Modification compensée .
- 2 Faites glisser vers la gauche ou vers la droite à partir de l'extrémité de l'élément à modifier. Si vous ajoutez des images, un nombre égal d'images est supprimé de l'élément voisin. (Si vous faites glisser et appuyez simultanément sur la touche Alt, seule la partie audio ou vidéo d'un élément lié est affectée.)





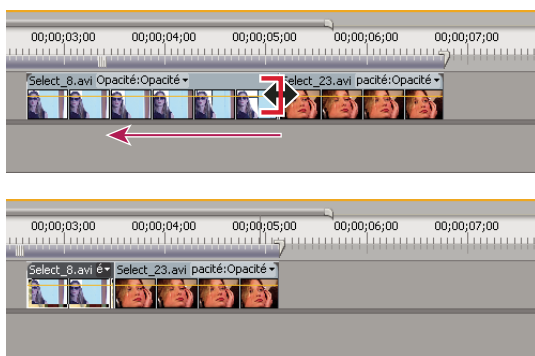
Panneau Montage pendant (en haut) et après (en bas) une modification compensée

### Pour modifier l'ondulation


- Sélectionnez l'outil Propagation .



- Placez le pointeur de la souris sur le point d'entrée ou de sortie de l'élément à modifier pour faire apparaître l'icône de début  ou de fin de propagation , puis faites glisser vers la gauche ou la droite. Les éléments suivants de la piste se décalent dans le temps pour compenser la modification en conséquence, mais leur durée demeure inchangée. (Si vous faites glisser et appuyez simultanément sur la touche Alt, seule la partie audio ou vidéo d'un élément lié est affectée.)

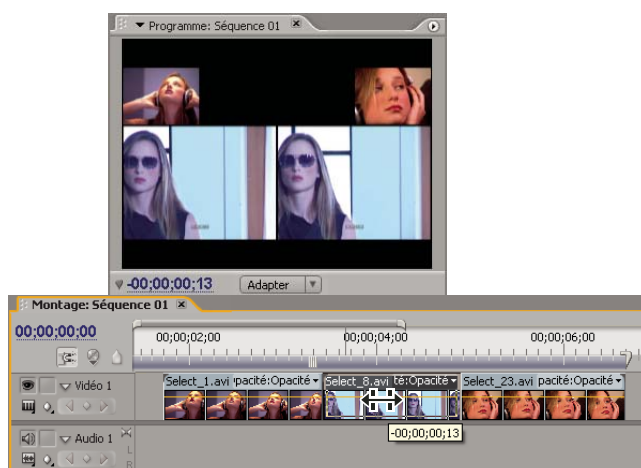


Panneau Montage pendant (en haut) et après (en bas) une propagation

 Lors de l'utilisation de l'outil Sélection, vous pouvez basculer entre l'icône d'ajustement du point d'entrée ou du point de sortie et une icône de montage par propagation en appuyant sur la touche Ctrl. Relâchez la touche Ctrl pour réactiver l'outil Sélection.

## Dérushage avec les montages par déplacer dessous et déplacer dessus

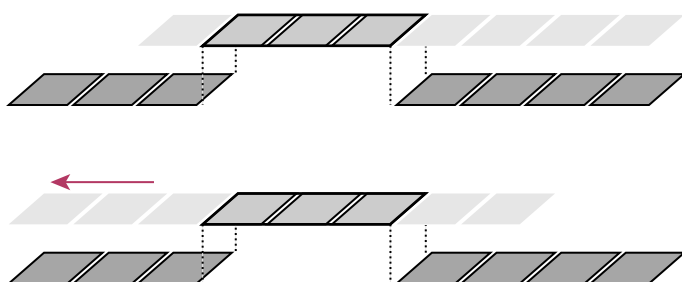
Au même titre que les outils de montage par propagation et par modification compensée vous permettent d'ajuster une découpe entre deux éléments, les montages par déplacement dessous et déplacement dessus sont pratiques pour ajuster deux découpes dans une séquence de trois éléments. Lorsque vous utilisez l'outil Déplacer dessous ou Déplacer dessus, le Moniteur du programme affiche les quatre images concernées par le montage juxtaposé, sauf s'il s'agit d'un montage audio uniquement.



Moniteur du programme pendant un montage par déplacement dessous ou déplacement dessus

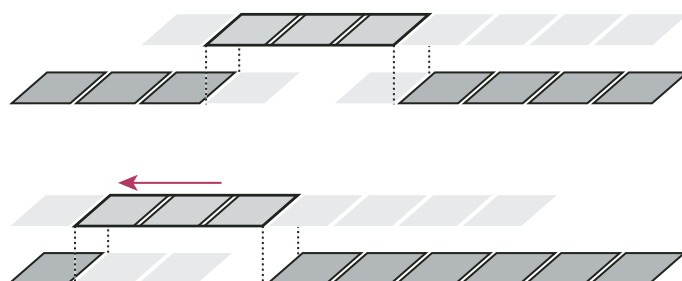
**Remarque :** Bien que les outils Déplacer dessous et Déplacer dessus soient en général employés au centre des trois éléments adjacents, chaque outil fonctionne normalement même si l'élément se situe entre un élément d'un côté et un espace de l'autre.

Un montage par déplacement dessous décale les points d'entrée et de sortie d'un élément vers l'avant ou vers l'arrière du même nombre d'images, en une fois. En faisant glisser à l'aide de l'outil Déplacer dessous, vous pouvez modifier les images de début et de fin d'un élément sans en changer la durée ni modifier les éléments adjacents.




Dans cet exemple de montage par déplacement dessous, un élément est déplacé vers la gauche, ce qui décale ses points d'entrée et de sortie sources en arrière dans la chronologie.

Un montage par déplacement dessus décale un élément dans le temps tout en ajustant les éléments adjacents pour compenser le déplacement. Lorsque vous déplacez un élément vers la gauche ou vers la droite à l'aide de l'outil Déplacer dessus, le point de sortie de l'élément précédent et le point d'entrée de l'élément suivant sont ajustés du même nombre d'images. Les points d'entrée et de sortie de l'élément (et par conséquent sa durée) demeurent inchangés.




Dans cet exemple de montage par déplacement dessus, un élément est déplacé vers la gauche : il commence plus tôt dans la séquence, ce qui a pour effet de raccourcir l'élément précédent et de rallonger l'élément suivant.

#### Pour réaliser un montage par déplacement dessous

- 1 Sélectionnez l'outil Déplacer dessous .
- 2 Placez le pointeur de la souris sur l'élément que vous souhaitez ajuster et faites glisser vers la gauche pour déplacer les points d'entrée et de sortie vers le début de l'élément ou faites glisser vers la droite pour les déplacer vers la fin de l'élément. Adobe Premiere Pro met à jour les points d'entrée et de sortie sources de l'élément, affiche le résultat dans le Moniteur du programme et conserve la durée des éléments et de la séquence.

#### Pour réaliser un montage par déplacement dessus

- 1 Sélectionnez l'outil Déplacer dessus .
- 2 Placez le pointeur de la souris sur l'élément que vous souhaitez ajuster et faites glisser vers la gauche pour déplacer le point de sortie de l'élément précédent et le point d'entrée de l'élément suivant vers le début, ou faites glisser vers la droite pour déplacer le point de sortie de l'élément précédent et le point d'entrée de l'élément suivant vers la fin.

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, Adobe Premiere Pro met à jour les points d'entrée et de sortie des éléments adjacents, affiche le résultat dans le Moniteur du programme et conserve la durée des éléments et de la séquence. Seule la position de l'élément déplacé dans la séquence a changé.

#### Pour afficher le code temporel source lors d'un raccord

Vous pouvez afficher le code temporel source pour les éléments d'une séquence dans la fenêtre d'aperçu du Moniteur du programme pendant le montage :





- Si vous raccordez un élément, le code temporel source de l'élément s'affiche.
- Si vous effectuez un montage par déplacement dessus, les nouveaux points d'entrée et de sortie du média source pour les éléments adjacents s'affichent.

- Si vous effectuez un montage par déplacement dessous, les nouveaux points d'entrée et de sortie du média source de l'élément s'affichent.
- ❖ Choisissez Incrustation du code temporel au montage dans le menu du panneau Moniteur du programme. Une coche indique que la commande est sélectionnée.



## Utilisation du Moniteur de raccord

Le Moniteur de raccord affiche les points d'entrée et de sortie d'un élément au niveau d'une découpe pour vous permettre de voir précisément les images que vous coupez. Le moniteur de gauche affiche l'élément situé à gauche du point de montage et le moniteur de droite, l'élément situé à droite de la découpe.





Vous pouvez réaliser des montages par propagation ou par modification compensée à un point de montage quelconque de la séquence, quelle que soit la piste cible. La séquence est mise à jour au fur et à mesure que vous travaillez.

- Pour ouvrir le Moniteur de raccord, cliquez sur le bouton Raccord  au bas du Moniteur du programme.
- Pour annuler un montage, appuyez sur les touches Ctrl+Z ou utilisez la palette Historique.
- Pour prévisualiser le montage, cliquez sur le bouton Lecture du montage . Cliquez sur le bouton Boucle  pour prévisualiser le montage en continu.
- Pour fermer le Moniteur de raccord, cliquez sur la case de fermeture  située dans le coin supérieur droit.
- Pour définir le nombre d'images à ajuster lorsque vous utilisez le bouton d'ajustement du point d'entrée d'images multiples -5 ou le bouton d'ajustement du point de sortie d'images multiples +5, choisissez Edition > Préférences > Raccord.


### Pour afficher le point de montage à ajuster

- 1 Sélectionnez les pistes cible en cliquant en regard de leur nom dans la zone des en-têtes de pistes du panneau Montage.
- 2 Dans le Moniteur de raccord, cliquez sur le bouton Atteindre le point de montage précédent  ou Atteindre le point de montage suivant . Les images situées de part et d'autre de la nouvelle position du point de montage apparaissent.

### Pour réaliser un montage par propagation dans le Moniteur de raccord

- 1 Affichez le point de montage dans le Moniteur de raccord.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes:
  - Placez le pointeur de la souris sur l'image de gauche ou de droite de telle sorte qu'il se transforme respectivement en icône d'ajustement du point de sortie  ou du point d'entrée , puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite pour réaliser un montage par propagation de l'élément correspondant.
  - Faites glisser l'affichage du code temporel sous l'image de gauche ou de droite pour ajuster l'élément correspondant.
  - Faites glisser la molette de gauche ou de droite pour ajuster l'élément correspondant.
  - Faites glisser l'icône Point de sortie sortant  sur l'échelle de temps de l'affichage de gauche ou l'icône Point d'entrée entrant  sur l'échelle de temps de l'affichage de droite.
  - Faites glisser le numéro du code temporel Décalage en sortie ou Décalage en entrée vers la gauche ou vers la droite pour réaliser un montage par propagation de l'élément correspondant.
  - Cliquez sur l'affichage du code temporel de l'élément de gauche (pour le point de sortie de l'élément de gauche) ou sur l'affichage du code temporel de l'élément de droite (pour le point d'entrée de l'élément de droite), saisissez un numéro de code temporel valide pour ajuster l'élément correspondant à cette image, puis appuyez sur la touche Entrée.
  - Cliquez sur l'affichage Décalage en sortie (pour le point de sortie de l'élément de gauche) ou sur l'affichage Décalage en entrée (pour le point d'entrée de l'élément de droite), saisissez un numéro négatif (pour ajuster vers la gauche) ou un nombre positif (pour ajuster vers la droite), puis appuyez sur la touche Entrée.

### Pour réaliser un montage par modification compensée dans le Moniteur de raccord

- ❖ Procédez de l'une des façons suivantes:
  - Placez le pointeur de la souris entre les images vidéo de telle sorte qu'il se transforme en outil Modification compensée , puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite.

- Déplacez l'affichage du code temporel centré vers la gauche ou vers la droite.
- Faites glisser la molette centrale vers la gauche ou vers la droite.
- Cliquez sur l'affichage du code temporel entre les affichages, saisissez un numéro de code temporel valide pour ajuster les extrémités des deux éléments à cette image, puis appuyez sur la touche Entrée.
- Sélectionnez le numéro dans la zone au-dessus de la molette centrale, saisissez un nombre négatif pour ajuster les deux éléments vers la gauche ou un nombre positif pour les ajuster vers la droite, puis appuyez sur la touche Entrée.
- Cliquez sur le bouton correspondant au nombre d'images nécessaires au montage par propagation. Les boutons compris entre -1 et -5 ajustent les éléments vers la gauche ; les boutons compris entre +1 et +5 ajustent les deux éléments vers la droite.

**Remarque :** La valeur de pas maximal est de 5 images par défaut, mais vous pouvez définir le numéro de votre choix dans les préférences de raccord. Choisissez Edition > Préférences > Raccord.

## Modification des attributs d'élément


### Pour modifier la durée

La durée d'un élément vidéo ou audio correspond au temps d'exécution allant de sa première image (point d'entrée) à sa dernière image (point de sortie). La modification des points d'entrée et de sortie d'un élément entraîne une modification de la durée de ce dernier. Vous pouvez également définir une durée pour l'élément, en ajustant la fin de l'élément en fonction de la durée indiquée.


Les durées des images fixes peuvent être définies comme pour tout autre élément, à ceci près que les images fixes peuvent avoir toutes les durées possibles. Pour définir une durée d'image fixe par défaut, reportez-vous à la section « Pour modifier la durée par défaut des images fixes » à la page 84.

**1** Sélectionnez un élément dans le panneau Montage ou Projet.

**2** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour modifier la valeur numérique de la durée, choisissez Élément > Vitesse/Durée, cliquez sur le bouton de liaison  pour rompre le lien de la vitesse et de la durée, saisissez une nouvelle valeur de durée, puis cliquez sur OK.
- Pour modifier visuellement la durée d'un élément dans le panneau Montage, déplacez l'outil Sélection sur une extrémité de l'élément pour qu'il se transforme en outil de raccord d'entrée ou en outil de raccord de sortie, puis faites glisser l'extrémité. Si vous augmentez la durée d'un élément, il faut que l'élément source contienne suffisamment d'images extérieures aux points d'entrée ou de sortie pour permettre une telle mise au point.

Si vous souhaitez ajuster l'extrémité d'un élément qui est déjà adjacente à un autre élément, utilisez les méthodes décrites dans la section « Dérushage par propagation et modification compensée » à la page 117.

 Si vous avez défini la durée souhaitée d'un élément dans le panneau Montage mais n'aimez pas les points de départ et de fin de cet élément par rapport aux éléments adjacents, vous pouvez utiliser l'outil Déplacer dessous pour ajuster l'élément sans changer ses points d'entrée et de sortie du programme ni sa durée. (Voir « Pour réaliser un montage par déplacement dessous » à la page 120.)

### Voir également

« Modification de la vitesse d'un élément » à la page 122

### Modification de la vitesse d'un élément

La vitesse d'un élément est sa vitesse de lecture par rapport à sa vitesse d'enregistrement. Au départ, un élément s'exécute à la vitesse normale de 100 %. (Même si le débit des images du métage source ne correspond pas à celui du projet, le projet comble automatiquement l'écart et lit l'élément à la bonne vitesse.)

La modification de la vitesse d'un élément provoque l'omission ou la répétition des images sources pendant la lecture, d'où une accélération ou un ralentissement de la lecture vidéo ou audio. Il est donc logique que la modification de la vitesse provoque une modification correspondante de la durée.

Lorsque vous modifiez la vitesse d'un élément qui contient des trames entrelacées, il se peut que vous deviez mettre au point la manière dont Adobe Premiere Pro traite les trames, en particulier pour des vitesses inférieures à la vitesse originale (100 %). (Voir « Pour créer des éléments entrelacés ou non entrelacés » à la page 125.)





*Vous pouvez également définir la vitesse d'un élément pour remplir une durée en réalisant un montage à quatre points.*

Dans le panneau Montage, les éléments comportant des modifications de vitesse sont désignés en pourcentage de la vitesse d'origine.

### Pour modifier la vitesse d'un élément

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Projet ou le panneau Montage.
- 2 Choisissez **Élément > Vitesse/Durée**.
- 3 Définissez l'une des options suivantes, puis cliquez sur OK:

**Vitesse** Définit la vitesse de lecture de l'élément en tant que pourcentage de sa vitesse d'origine. Pour modifier la vitesse sans influencer sur la durée, cliquez sur le bouton de liaison  pour supprimer le lien entre la vitesse et la durée.


**Durée** Définit la durée de l'élément. Pour modifier la durée sans influencer sur la vitesse, cliquez sur le bouton de liaison  pour supprimer le lien entre la vitesse et la durée.

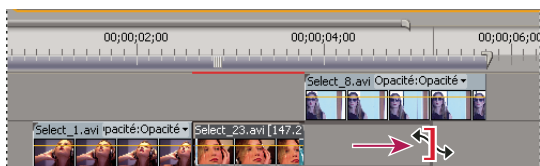
**Inverser la vitesse** Inverse les images vidéo et le son de l'élément.

**Conserver la hauteur du son** Conserve la hauteur du son lors du changement de vitesse de l'élément.

### Pour modifier la vitesse d'un élément à l'aide de l'outil Allongement compensé

Vous pouvez modifier la vitesse d'un élément pour l'adapter à une durée.

- ❖ Sélectionnez l'outil Allongement compensé , puis faites glisser l'une ou l'autre des extrémités d'un élément dans le panneau Montage.



*Modification de la vitesse de l'élément avec l'outil Allongement compensé*

### Pour fusionner des images pour lissage

L'animation peut sembler saccadée lorsque vous modifiez la vitesse ou la fréquence d'images d'un élément. Veillez à activer la fusion des images pour créer de nouvelles images interpolées rendant l'animation plus régulière.

- ❖ Choisissez **Élément > Options vidéo > Fusion d'images**.

### Pour effectuer un arrêt sur image

Vous pouvez figer une image d'un élément pour que seule cette image apparaisse pendant toute la durée de l'élément, comme si vous l'aviez importée en tant qu'image fixe. L'arrêt sur image peut intervenir au niveau du point d'entrée, du point de sortie ou, si elle existe, de la marque 0 (zéro) de l'élément.

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage.
- 2 Pour figer une image autre que le point d'entrée ou de sortie, ouvrez l'élément dans le Moniteur source et affectez la marque 0 (zéro) à l'image que vous voulez figer.
- 3 Choisissez **Élément > Options vidéo > Arrêt sur image**.

**4** Sélectionnez Arrêt sur, puis sélectionnez l'image de votre choix dans le menu.

**5** Spécifiez les options suivantes, si nécessaire, puis cliquez sur OK :

**Figurer les filtres** Empêche l'animation des réglages d'effets des images clés (s'ils existent) pendant la durée de l'élément. Les réglages d'effets utilisent les valeurs de l'image figée.

**Désentrelacer** Supprime une trame d'un élément vidéo entrelacé et double le champ restant pour que les artefacts d'entrelacement (tels que le *veinage*) ne soient pas apparents dans l'arrêt sur image.

**Remarque :** Si vous définissez l'arrêt sur image sur un point d'entrée ou de sortie, la modification du point de montage ne modifie pas l'arrêt sur image. Si l'arrêt sur image est défini sur une marque 0, le déplacement de la marque entraîne le changement de l'image affichée.

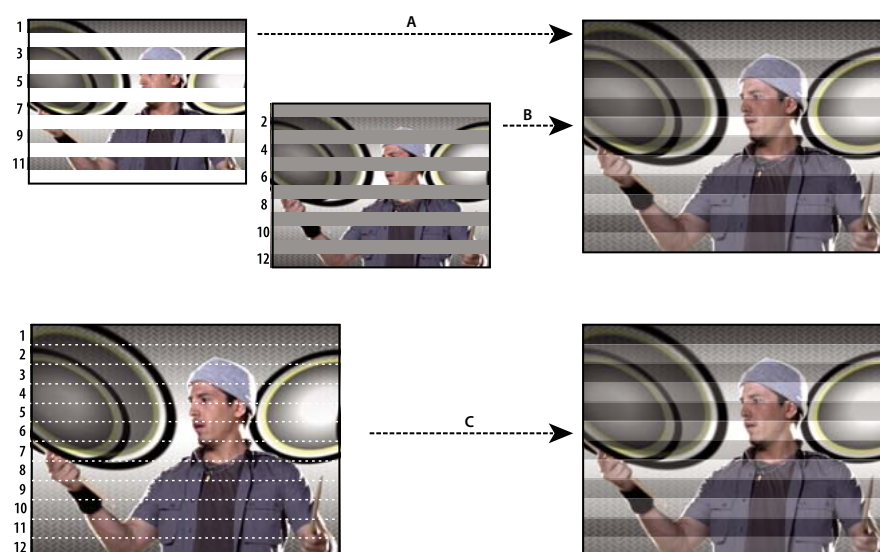
## Voir également

« Pour ajouter une marque numérotée » à la page 136

## A propos de la vidéo entrelacée et non entrelacée

La vidéo peut être *entrelacée* ou *non entrelacée*.

Chaque image vidéo entrelacée se compose de deux *champs*. Chaque champ contient la moitié des lignes horizontales de l'image. Le *champ supérieur* (ou *Champ 1*) contient toutes les lignes numérotées impaires et le *champ inférieur* (ou *Champ 2*) comprend toutes les lignes numérotées paires. Un écran vidéo entrelacé affiche chaque image en représentant tout d'abord toutes les lignes d'un champ, puis toutes les lignes de l'autre champ. *L'ordre des champs* indique le champ qui est représenté en premier. Dans une vidéo NTSC, de nouveaux champs sont représentés à l'écran 60 fois par seconde environ, ce qui correspond à une cadence d'environ 30 images par seconde.



Comparaison entre le balayage entrelacé de champs vidéo entrelacés et le balayage progressif d'une image vidéo non entrelacée.

**A.** Pour la vidéo entrelacée, l'ensemble du champ supérieur est tout d'abord représenté à l'écran, de haut en bas, en une passe. **B.** Ensuite, l'ensemble du champ inférieur est représenté à l'écran, de haut en bas, en une passe. **C.** Pour la vidéo non entrelacée, l'ensemble de l'image est représenté à l'écran, de haut en bas, en une passe.

La majorité des vidéos de qualité radiodiffusion sont entrelacées, bien que les normes de télévision haute définition faisant leur apparition présentent des variantes entrelacées et non entrelacées.

Les images vidéo non entrelacées ne sont pas séparées en champs. Un écran à *balayage progressif* affiche une image vidéo non entrelacée en représentant toutes les lignes horizontales, de haut en bas, en une passe. Pratiquement tous les écrans d'ordinateur sont des écrans à balayage progressif et la majorité des vidéos représentées sur des écrans d'ordinateur sont non entrelacées.

Les termes *progressif* et *non entrelacé* sont donc étroitement liés et sont souvent utilisés l'un pour l'autre. Cependant, le terme *progressif* fait référence à l'enregistrement ou à la représentation des lignes de balayage par une caméra ou un écran tandis que le terme *non entrelacé* fait référence au fait que les données vidéo en soi ne sont pas séparées en champs. Par exemple, avec certaines caméras modernes, il est possible d'utiliser un balayage progressif pour enregistrer deux champs simultanés par image de vidéo entrelacée.

## Pour créer des éléments entrelacés ou non entrelacés

En général, l'entrelacement n'est pas visible par le spectateur. Cependant, comme chaque trame acquiert l'objet avec un léger décalage temporel, la lecture d'un élément au ralenti, un arrêt sur image ou l'exportation d'une image en tant qu'image fixe permettent de faire apparaître les deux trames distinctement. Dans des situations de ce type, il est généralement préférable de *désentrelacer* l'image, c'est-à-dire de supprimer une trame et de créer la trame manquante soit par duplication, soit par interpolation des lignes de la trame restante.

Un autre effet indésirable peut surgir de l'inversion inopinée de la *trame dominante* ou de l'ordre d'enregistrement et d'affichage des trames. Lorsque la trame dominante est inversée, l'animation semble saccadée puisque les trames ne s'affichent plus dans l'ordre chronologique. L'inversion des trames se produit dans les situations suivantes :

- La trame dominante de la bande vidéo originale était l'inverse de celle de la carte utilisée pour capturer l'élément.
- La trame dominante de la bande vidéo originale était l'inverse de celle du logiciel de montage vidéo ou d'animation utilisé en dernier lieu pour le rendu de l'élément.
- Vous avez demandé la lecture en sens inverse d'un élément entrelacé.

Vous pouvez traiter les trames d'un élément entrelacé dans la séquence de telle sorte que la qualité de l'image et de l'animation soit préservée dans les situations suivantes (entre autres) : modification de la vitesse de l'élément, lecture en sens inverse d'un élément, arrêt sur image.

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage, puis choisissez **Élément > Options vidéo > Options de trame**.
- 2 Sélectionnez **Inverser la trame dominante** pour modifier l'ordre d'apparition des trames de l'élément. Cette option est utile lorsque la trame dominante de l'élément ne correspond pas à votre équipement ou lorsque vous lisez un élément en sens inverse.
- 3 Sélectionnez l'une des options **Corrections** suivantes :

**Aucune** ne corrige pas les trames de l'élément.

**Entrelacer les images consécutives** Convertit les paires d'images balayées par lignes contiguës (non entrelacées) en trames entrelacées. Cette option est pratique pour convertir les animations balayées par lignes contiguës à 60 i/s en vidéo entrelacée à 30 i/s, dans la mesure où beaucoup d'applications d'animation ne créent pas d'images entrelacées.

**Désentrelacer systématiquement** Convertit les images entrelacées en images balayées par lignes contiguës. Adobe Premiere Pro effectue le désentrelacement en supprimant une trame et en interpolant une nouvelle trame selon les lignes de la trame restante. La trame spécifiée dans l'option **Réglages de trames** des réglages du projet est conservée.

Si vous avez spécifié **Aucune trame**, Adobe Premiere Pro conserve la trame du haut, sauf si vous avez sélectionné l'option **Inverser la trame dominante** (auquel cas la trame du bas est conservée). Cette option est utile pour effectuer un arrêt sur image dans l'élément.

**Supprimer le scintillement** Empêche le scintillement des détails horizontaux minces d'une image en rendant légèrement floues les deux trames. Un objet aussi mince qu'une ligne de balayage scintille, car il peut apparaître dans une seule des deux trames.

- 4 Cliquez sur **OK**.



Pour améliorer l'aspect de la vidéo lorsque la vitesse de l'élément est différente de 100 %, activez la **fusion d'images**. Choisissez **Élément > Options vidéo > Fusion d'images**.



## Utilisation d'éléments dans une séquence




### Pour afficher la source d'un élément dans une séquence

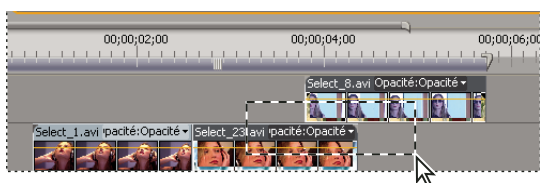
- ❖ Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un élément dans une séquence, puis choisissez Faire apparaître dans le projet.

### Pour sélectionner un ou plusieurs éléments


Lorsque vous voulez effectuer une opération qui affecte la totalité d'un élément (application d'un effet, suppression ou déplacement dans le temps d'un élément), commencez par sélectionner cet élément dans le panneau Montage. La palette d'outils contient des outils de sélection très pratiques.

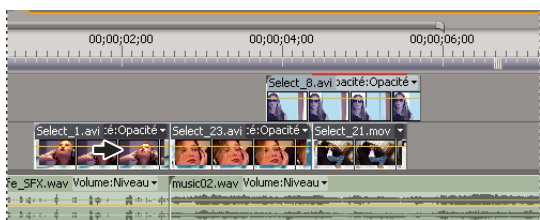
- ❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour sélectionner un élément unique, utilisez l'outil Sélection , puis cliquez sur un élément dans le panneau Montage.
- Pour sélectionner uniquement la partie audio ou vidéo d'un élément, utilisez l'outil Sélection , puis cliquez sur la partie concernée tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Pour sélectionner plusieurs éléments par simple clic, utilisez l'outil Sélection , puis cliquez sur chaque élément souhaité tout en maintenant la touche Maj enfoncée. (Pour désélectionner un élément, cliquez dessus tout en maintenant la touche Maj enfoncée.)
- Pour sélectionner une plage d'éléments, cliquez sur une zone vide de la séquence sous l'échelle de temps, puis tracez un rectangle de sélection englobant toutes les parties des éléments à sélectionner.
- Pour ajouter ou retrancher une plage d'éléments de la sélection en cours, tracez un rectangle de sélection autour des éléments tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Si vous délimitez un rectangle de sélection englobant des éléments non sélectionnés à l'aide de la souris et appuyez simultanément sur la touche Maj, ces éléments viennent s'ajouter à la sélection en cours. Si vous délimitez un rectangle de sélection englobant des éléments sélectionnés à l'aide de la souris et appuyez simultanément sur la touche Maj, ces éléments sont désélectionnés.




Sélection d'une plage d'éléments par délimitation d'un rectangle de sélection à l'aide de la souris

- Pour sélectionner tous les éléments qui existent à compter d'un moment donné sur une piste, sélectionnez l'outil Sélection de piste , puis cliquez sur l'élément au début de la période que vous souhaitez sélectionner. Cliquez avec l'outil Sélection tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner les éléments sur toutes les pistes.



Sélection d'éléments à l'aide de l'outil Sélection de piste

- Pour sélectionner les éléments d'une piste indépendamment de ses parties audio ou vidéo liées, cliquez sur l'outil Sélection de piste  tout en maintenant la touche Alt enfoncée.



## Pour effectuer un copier-coller au niveau de l'indicateur d'instant présent

Vous pouvez copier et coller plusieurs éléments en une seule fois. L'espacement relatif (l'espacement horizontal dans le temps et l'espacement vertical dans les pistes) des éléments est conservé.

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans la séquence et choisissez Montage > Copier.
- 2 Dans le panneau Montage, positionnez l'indicateur d'instant présent de la séquence à l'emplacement où vous souhaitez coller une copie de l'élément.
- 3 Sélectionnez une piste cible compatible avec l'élément copié.
- 4 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour incruster les éléments collés, choisissez Montage > Coller.
  - Pour insérer les éléments collés, choisissez Montage > Coller et insérer.

## Pour activer ou désactiver un élément

Vous pouvez désactiver un élément pour tester une nouvelle idée de montage ou pour réduire le temps de traitement lorsque vous travaillez sur des projets complexes. Les éléments désactivés n'apparaissent pas dans le Moniteur du programme et ne sont contenus ni dans un fichier de prévisualisation ni dans un fichier vidéo pour exportation. Tant que vous n'avez pas verrouillé la piste contenant un élément désactivé, vous restez en mesure de le modifier. Si vous voulez désactiver tous les éléments d'une même piste, il est préférable d'exclure la piste complète. Voir « Pour exclure des pistes d'une séquence » à la page 107.

❖ Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans le panneau Montage, puis choisissez Élément > Activer. Une coche apparaît en regard de la commande pour indiquer que les éléments sélectionnés sont activés. Les éléments désactivés sont estompés dans le panneau Montage.

## Pour copier des attributs

Si vous avez appliqué des réglages à un élément et voulez réutiliser les mêmes réglages pour un ou plusieurs autres éléments, vous pouvez facilement les copier. Par exemple, vous pouvez appliquer une même correction colorimétrique à une série d'éléments saisis dans des conditions d'éclairage semblables. Les réglages propres à l'élément source (trajectoire, opacité, volume) remplacent ceux des éléments de destination. Tous les autres effets (notamment les images clés) sont ajoutés à la liste des effets déjà appliqués aux éléments de destination.

**Remarque :** Vous pouvez également copier et coller des images clés d'un réglage d'effet dans un autre réglage d'effet compatible. Voir « Copier et coller des images clés dans le panneau Montage » à la page 230.

- 1 Sélectionnez un élément et choisissez Montage > Copier.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans le panneau Montage.
- 3 Choisissez Edition > Coller les attributs.

## Pour associer des éléments

Vous pouvez *associer* plusieurs éléments de manière à les déplacer, les désactiver, les copier ou les supprimer ensemble. Les pistes audio et vidéo d'un élément lié sont incluses lorsque vous l'associez à d'autres éléments.


Il est impossible d'appliquer des commandes portant sur des éléments, comme la commande Vitesse, ni des effets, au groupe, même si vous pouvez sélectionner des éléments individuels dans le groupe pour leur appliquer des effets.

Vous pouvez ajuster les bords extérieurs du groupe (le début du premier élément d'un groupe ou la fin du dernier élément), mais pas les points d'entrée et de sortie intérieurs.

- Pour associer des éléments, sélectionnez les et choisissez Élément > Associer.
- Pour dissocier des éléments, sélectionnez un groupe d'éléments et choisissez Élément > Dissocier.
- Pour sélectionner un élément dans un groupe, appuyez sur Alt tout en cliquant sur un seul élément. Cliquez pour sélectionner des éléments supplémentaires dans un groupe tout en appuyant sur les touches Alt et Maj.


## Pour activer et désactiver la fonctionnalité Magnétisme


Pour faciliter l'alignement des éléments entre eux ou avec des points temporels particuliers, vous pouvez activer la fonction Magnétisme. Lorsque vous déplacez un élément tandis que la fonction Magnétisme est activée, celui-ci est automatiquement aligné sur le bord d'un autre élément, sur une marque, sur le début ou la fin de l'échelle de temps ou sur l'indicateur d'instant présent. Le magnétisme permet également de s'assurer qu'un montage par insertion ou incrustation n'a pas été effectué par inadvertance lors du déplacement à l'aide de la souris. A mesure que vous déplacez des éléments, une ligne verticale dotée de flèches apparaît et signale à quel moment les éléments sont alignés.

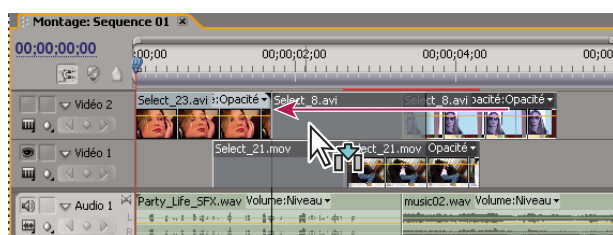
❖ Dans la partie supérieure gauche du panneau Montage, sous l'onglet Séquence, cliquez sur le bouton Magnétisme  pour le sélectionner. Cliquez à nouveau sur le bouton pour le désélectionner.

## Pour aligner un élément

Vous pouvez aligner le bord ou la marque d'un élément sur le bord d'un autre élément, sur une marque ou sur l'indicateur d'instant présent.

- 1 Vérifiez que le bouton Magnétisme  est sélectionné dans le panneau Montage.
- 2 Faites glisser le bord d'un élément tout près du bord d'un autre élément, d'une marque ou du repère d'instant présent. Une ligne verticale apparaît lorsque l'alignement a lieu.

 Vous pouvez activer et désactiver la fonction de magnétisme à l'aide d'un raccourci clavier (S), même pendant une opération de montage telle que le déplacement ou l'ajustement d'un élément.




Alignement d'éléments avec la fonction de magnétisme activée


## Réorganisation d'éléments dans une séquence

### Pour scinder un ou plusieurs éléments

Vous pouvez utiliser l'outil Cutter pour partager un élément en deux ou pour couper les éléments de plusieurs pistes à la fois. Vous créez ainsi une nouvelle instance de l'élément d'origine, ainsi que des éléments liés. Les éléments résultants sont des versions intégrales de l'élément d'origine, mais avec des points d'entrée et de sortie différents.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:


- Placez l'indicateur d'instant présent à l'endroit où vous souhaitez scinder le ou les élément(s), puis choisissez Séquence > Couper à l'indicateur d'instant présent.
- Sélectionnez l'outil Cutter , puis cliquez sur le point de la séquence où vous souhaitez scinder le ou les éléments.
- Pour ne scinder que la partie audio ou vidéo des éléments liés, cliquez avec l'outil Cutter tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Cliquez avec le cutter tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour scinder toutes les pistes au même point du panneau Montage. Veillez d'abord à verrouiller les éléments que vous ne souhaitez pas scinder.

 Si vous voulez modifier les réglages d'effets dans le temps, il n'est pas nécessaire de scinder l'élément ; vous pouvez appliquer des images clés à un même élément.

## Pour prélever des images

Un prélèvement soustrait les images d'une séquence et laisse un espace vide de même durée.


❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour retrancher des éléments complets, sélectionnez-les dans la séquence et appuyez sur la touche Suppr.
- Pour retrancher une plage d'images, spécifiez les points d'entrée et de sortie de la séquence à supprimer à l'aide des commandes du Moniteur du programme, puis cliquez sur le bouton Prélever .

## Pour extraire des images et combler des écarts

Une extraction retire les images du programme et ferme l'espace vide ainsi créé via une opération de suppression suivie d'un ajustement.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour retrancher des éléments complets, sélectionnez-les dans la séquence et choisissez Montage > Supprimer et raccorder.
- Pour retrancher une plage d'images, spécifiez les points d'entrée et de sortie de la séquence à supprimer à l'aide des commandes du Moniteur du programme, puis cliquez sur le bouton Extraire .

## Pour supprimer tous les éléments d'une piste

1 Sélectionnez l'outil Sélection de piste .

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour supprimer la partie audio et vidéo d'éléments liés, cliquez sur le premier élément de la piste.
- Pour supprimer uniquement les éléments d'une piste et non les contreparties liées, cliquez sur les éléments de la piste tout en appuyant sur la touche Alt.

3 Appuyez sur la touche Suppr.

**Remarque :** Vous pouvez également supprimer une piste et tout ce qu'elle contient. Voir « Pour supprimer des pistes » à la page 108.

## Pour supprimer l'espace entre des éléments

Lorsque vous supprimez l'espace entre des éléments, tous les éléments de toutes les pistes non verrouillées se décalent en fonction de la durée de l'espace. Pour éviter qu'une piste ne se décale pendant une suppression (ou d'un montage par insertion ou extraction), verrouillez la piste.

❖ Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'espace, puis choisissez Supprimer et raccorder.





*Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un espace et choisir Supprimer et raccorder.*

## Pour déplacer un élément dans le panneau Montage

Vous pouvez déplacer un élément en le faisant glisser dans le panneau Montage. Pour déplacer plusieurs éléments, sélectionnez une plage d'éléments ou déplacez un groupe d'éléments.

Vous pouvez faire glisser l'élément à un emplacement vide ou l'aligner sur un autre élément. Vous pouvez également prélever, extraire, insérer et incruster les éléments déplacés. Surveillez le rectangle translucide qui représente la durée de l'élément tout en faisant glisser ce dernier.


Prélever/Incruster est le mode par défaut, indiqué par l'icône Prélever/Incruster  lors du glisser-déposer des éléments. Si vous faites glisser un élément tout en appuyant sur la touche Ctrl, vous l'extrayez ; si vous déposez un élément tout en appuyant sur la touche Ctrl, vous l'insérez. L'icône Extraire/Insérer  apparaît lorsque vous faites glisser ou déposez un élément tout en appuyant sur la touche Ctrl.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour prélever et remplacer, faites glisser un ou plusieurs éléments vers une nouvelle destination.
- Pour prélever et insérer, faites glisser un ou plusieurs éléments, puis appuyez sur la touche Ctrl lorsque vous relâchez le bouton de la souris, puis déposez le ou les éléments à leur nouvel emplacement.
- Pour extraire et incruster, faites glisser un ou plusieurs éléments tout en appuyant sur la touche Ctrl, puis relâchez la touche Ctrl avant de relâcher le bouton de la souris et de déposer le ou les éléments à leur nouvel emplacement.
- Pour extraire et insérer, faites glisser un ou plusieurs éléments tout en appuyant sur la touche Ctrl lorsque vous relâchez le bouton de la souris et déposez le ou les éléments à leur nouvel emplacement.

**Remarque :** Pour affecter uniquement une piste à une piste liée, appuyez sur la touche Alt lorsque vous cliquez sur l'élément pour la première fois. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche Alt enfoncée après avoir initié le montage. Le contenu vidéo et le contenu audio sont désynchronisés.

## Pour réorganiser les éléments dans le panneau Montage

Une variation utile des montages par insertion et par incrustation dans le panneau Montage s'appelle le *montage par réorganisation*. Un montage par réorganisation extrait un élément pour l'insérer à son nouvel emplacement. Toutefois, seuls les éléments de la piste de destination sont décalés ; les éléments des autres pistes restent inchangés. Cette technique vous permet de modifier rapidement l'ordre des éléments d'une séquence, tâche qui sinon aurait nécessité des étapes supplémentaires. Lorsque vous effectuez un montage par réorganisation, l'icône Réorganiser  apparaît.

❖ Cliquez sur un élément et faites-le glisser ; appuyez ensuite sur les touches Ctrl+Alt tandis que vous déposez l'élément à un nouvel emplacement.

Ce faisant, l'icône Réorganiser apparaît. Relâchez le bouton de la souris sur l'élément pour réaliser un montage par extraction et un montage par insertion qui décale les éléments des pistes de destination uniquement.

## Pour déplacer un élément à l'aide du pavé numérique

Vous pouvez changer la position d'un élément dans une séquence en saisissant le nombre d'images que vous souhaitez déplacer.

1 Sélectionnez l'élément dans la séquence.

2 Après avoir activé la touche Verr num de votre pavé numérique, tapez + (plus) et le nombre d'images de l'élément à déplacer vers la droite ou tapez – (moins) et le nombre d'images de l'élément à déplacer vers la gauche.

Les éléments adjacents sont déplacés dans les mêmes proportions. S'il existe des espaces entre les éléments, ils sont comblés en premier, puis les éléments proches sont déplacés du nombre restant d'images.

## Pour déplacer un élément vers une autre piste

❖ Faites glisser l'élément vers le haut ou vers le bas sur la piste souhaitée.

**Remarque :** Lorsque vous faites glisser pour la première fois un élément contenant de la vidéo et de l'audio (élément lié) vers une séquence, la vidéo et l'audio ont tendance à occuper les pistes correspondantes. Si, par exemple, vous déplacez un élément sur la piste Vidéo 3, l'audio de l'élément apparaît sur la piste Audio 3. Si toutefois vous tentez de déplacer la vidéo vers la piste Vidéo 3 mais que la piste Audio 3 utilise un type de voie différent, l'audio se décale vers la piste compatible suivante ou en crée une, s'il n'existe aucune piste correspondante.

## Prévisualisation d'une séquence

### Prévisualisation à la fréquence d'images maximale du projet

Adobe Premiere Pro effectue un rendu d'une séquence lorsque vous la lisez dans le Moniteur du programme. Les séquences comprenant des découpes entre des pistes vidéo et audio uniques ont un rendu rapide, tandis que celles qui contiennent des effets vidéo et audio complexes par calques nécessitent un temps de traitement plus long.

Lorsque vous définissez le réglage de qualité du Moniteur du programme sur Automatique, Adobe Premiere Pro ajuste dynamiquement la qualité vidéo et la fréquence d'images de façon à pouvoir prévisualiser la séquence en temps réel. Dans des sections particulièrement complexes de la séquence ou lors de l'utilisation d'un système disposant de ressources inappropriées, la qualité de lecture se dégrade de façon peu notable.

Les zones qui ne peuvent être lues à la fréquence d'images maximale du projet sont matérialisées par une ligne rouge figurant dans l'échelle de temps. Pour les lire, vous pouvez définir la barre de la zone de travail de l'échelle de temps sur l'indicateur rouge de prévisualisation et générer un fichier de prévisualisation. Le segment est alors interprété en tant que nouveau fichier sur le disque dur, ce qui permet à Adobe Premiere Pro de le lire à la fréquence d'images maximale du projet. Dans le panneau Montage, les zones rendues sont identifiées par une ligne verte.

**Remarque :** Les projets font référence aux fichiers de prévisualisation un peu comme les médias sources. Si vous déplacez ou supprimez les fichiers de prévisualisation dans l'Explorateur de fichiers Windows au lieu de la fenêtre Projet, vous serez invité à rechercher ou ignorer ces fichiers à la prochaine ouverture du projet.

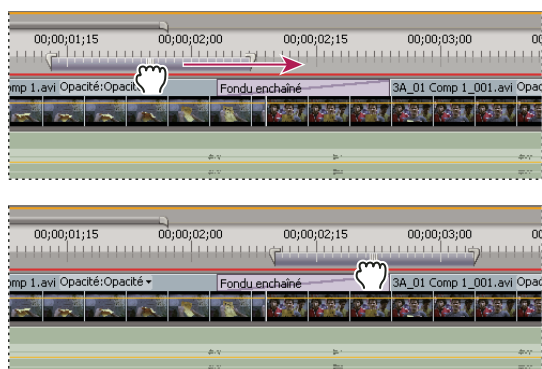
### Voir également

« Pour définir la qualité d'affichage » à la page 96

#### Pour définir la zone à prévisualiser

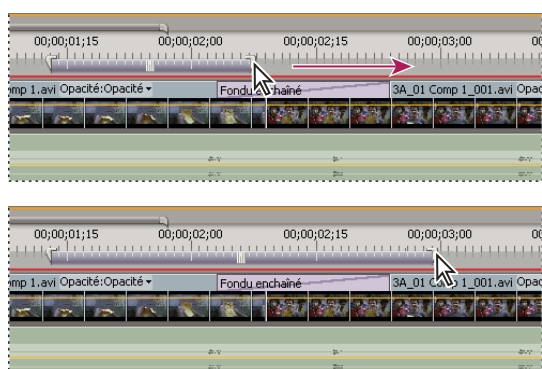
❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Faites glisser la barre de la zone de travail au-dessus du segment que vous souhaitez prévisualiser. Vérifiez que vous faites bien glisser la barre de la zone de travail à partir de son centre texturé ; sinon, vous signalez simplement l'indicateur d'instant présent.



Sélection de la barre de la zone de travail (en haut) et déplacement sur le segment à prévisualiser (en bas)

- Faites glisser les marques (à l'une des extrémités de la barre de la zone de travail) pour délimiter le début et la fin de la zone de travail.



Déplacement des marques de la zone de travail pour étendre celle-ci

- Positionnez l'indicateur d'instant présent, puis appuyez sur les touches Alt + [ pour définir le début de la zone de travail.
- Placez l'indicateur d'instant présent, puis appuyez sur les touches Alt + ] pour définir la fin de la zone de travail.
- Cliquez sur la barre de la zone de travail tout en appuyant sur la touche Alt pour la redimensionner à la largeur de tous les éléments contigus, situés sous le point sur lequel vous cliquez.
- Cliquez deux fois sur la barre de la zone de travail pour la redimensionner soit à la largeur de l'échelle de temps, soit à la longueur de la séquence complète, en fonction de celle qui est la plus courte.



Placez le pointeur de la souris sur la barre de la zone de travail pour afficher une info-bulle indiquant le code temporel de début, le code temporel de fin et la durée de la barre de la zone de travail.

#### Pour interpréter une prévisualisation

❖ Définissez la barre de la zone de travail sur la zone à prévisualiser, puis choisissez Séquence > Rendu de la zone de travail ou appuyez sur Entrée.

Le temps de rendu dépend des ressources de votre système et de la complexité du segment.

#### Pour faire défiler le panneau Montage au cours de la prévisualisation

Vous pouvez définir une option permettant de faire défiler automatiquement la bande de montage lorsqu'une séquence est plus large que la bande visible.

1 Choisissez Modifier > Préférences > Général.

2 Choisissez une option dans le menu Défilement du panneau Montage :

**Sans défilement** Le panneau Montage ne défile pas.

**Défilement des pages** La partie visible de la bande de montage défile page par page.

**Défilement régulier** L'indicateur d'instant présent reste au centre de la bande de montage visible.

#### Prévisualisation sur un moniteur à l'aide d'une carte vidéo

Vous pouvez afficher la séquence sur n'importe quel moniteur connecté à votre ordinateur. Pour effectuer la prévisualisation sur un écran de téléviseur, il faut un matériel vidéo doté d'un port vidéo approprié pour le moniteur. Certains systèmes d'exploitation et cartes vidéo prennent en charge un moniteur de prévisualisation indépendant du Bureau de l'ordinateur ; d'autres prennent en charge un moniteur de prévisualisation contigu au Bureau et pouvant donc servir également d'espace supplémentaire pour l'application. Consultez la documentation qui accompagne votre carte vidéo et votre système d'exploitation.

#### Pour prévisualiser une séquence à l'aide d'un caméscope ou d'une platine DV

Si vous montez un projet DV, vous pouvez prévisualiser la séquence sur un écran de télévision par le biais de votre connexion IEEE 1394, un caméscope DV ou un magnétoscope. Toutes les options de prévisualisation peuvent être définies dans la boîte de dialogue Réglages du projet.

**Remarque :** Vérifiez que le moniteur est connecté au caméscope ou à la platine DV et que ce matériel est connecté à votre ordinateur. En outre, réglez le caméscope de sorte que la sortie soit affichée sur le moniteur ou l'écran. Certains périphériques détectent cette option directement, tandis que d'autres nécessitent que vous choisissiez une commande de menu.

1 Choisissez Projet > Réglages du projet > Général, puis cliquez sur le bouton Réglages de lecture.

2 Dans la boîte de dialogue Réglages de lecture, effectuez l'une des opérations suivantes :

**Vidéo sur le bureau** Définit si la lecture a lieu ou non sur le Moniteur du programme. Désélectionnez cette option pour effectuer une lecture uniquement sur le moniteur spécifié à l'aide de l'option Matériel externe. Si cette dernière est paramétrée sur Aucun, l'option Vidéo sur le bureau est sélectionnée pour permettre la lecture sur le Moniteur du programme.

**Matériel externe** Définit un matériel externe sur lequel lire une vidéo.

**Conversion du rapport L/H** Détermine le mode de conversion du rapport L/H pour les projets DV.

**Son du Bureau** Définit la lecture audio sur l'ordinateur

**Son du matériel externe** Définit la lecture audio sur un matériel audio externe connecté.


**Exportation : Matériel externe** Active l'exportation sur bande pour le matériel spécifié. Cette option n'influence pas la lecture sur un matériel externe pendant l'exportation.

**Méthode de conversion 24p** Définit la méthode de conversion pour le métrage 24p. Voir la section « Pour définir les options de lecture 24P » à la page 32.

**Mode d'affichage du bureau** Définit l'option de lecture au moyen d'une carte d'affichage graphique.

- La valeur Compatible affiche la vidéo sur le bureau de manière non accélérée. Ce mode est adapté à l'utilisation sur une carte graphique qui ne prend pas en charge l'accélération Direct3D 9.0. Cette option offre le mode d'affichage le moins performant.
- Le mode standard utilise les possibilités matérielles des cartes graphiques Direct3D 9.0 pour accélérer la lecture de la vidéo sur le bureau.
- Le mode Effets GPU accélérés fait appel aux fonctionnalités matérielles avancées des cartes graphiques Direct3D 9.0 de dernière génération pour accélérer la lecture vidéo ainsi que plusieurs effets sur le bureau.

**Désactiver la sortie vidéo pendant l'exécution en arrière-plan de Premiere Pro** Désactive la vidéo sur le moniteur externe si Adobe Premiere Pro n'est pas l'application active sur votre bureau.

 Il peut y avoir un léger retard entre la lecture sur le bureau et la lecture sur un écran de télévision par le biais d'un caméscope ou d'un magnétoscope. Si la vidéo et l'audio ne semblent pas synchronisés, essayez de prévisualiser la vidéo et l'audio par le biais du même périphérique.

## Utilisation de fichiers de prévisualisation

Lorsque vous interprétez des prévisualisations, Adobe Premiere Pro crée des fichiers sur votre disque dur. Ces fichiers de prévisualisation contiennent les résultats de tous les effets traités par Adobe Premiere Pro au cours d'une prévisualisation. Si vous prévisualisez la même zone de travail plusieurs fois sans apporter de modification, Adobe Premiere Pro lit immédiatement les fichiers de prévisualisation au lieu de traiter à nouveau la séquence. De la même façon, les fichiers de prévisualisation peuvent vous faire gagner du temps lorsque vous exportez le programme vidéo définitif en utilisant les effets traités déjà stockés sur le disque. Adobe Premiere Pro stocke les fichiers de prévisualisation dans un dossier que vous pouvez spécifier.

Pour gagner encore plus de temps, Adobe Premiere Pro gère les fichiers de prévisualisation existants lorsque c'est possible. Les fichiers de prévisualisation suivent les segments associés d'une séquence à mesure que vous montez votre projet. Lorsque un segment d'une séquence est modifié, Adobe Premiere Pro conforme automatiquement le fichier de prévisualisation correspondant et enregistre le segment inchangé restant.

### Pour spécifier l'emplacement des fichiers de prévisualisation sur le disque

1 Choisissez Edition > Préférences > Disques de travail.

**2** Dans les menus Prévisualisation vidéo et Prévisualisation audio, choisissez les emplacements des fichiers de prévisualisation vidéo et audio.

Le disque que vous choisissez doit présenter une capacité et une rapidité suffisantes pour prendre en charge la lecture vidéo ; choisissez un disque dur connecté à votre ordinateur et non une unité sur réseau. Evitez également de spécifier des supports amovibles dans la mesure où Adobe Premiere Pro doit pouvoir repérer les fichiers de prévisualisation lorsque vous ouvrez un projet.

**Pour supprimer des fichiers de prévisualisation**

❖ Activez le panneau Montage, puis choisissez Séquence > Supprimer les fichiers de rendu. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur OK.



# Chapitre 8 : Montage : utilisation avancée

## Utilisation des marques

### A propos des marques

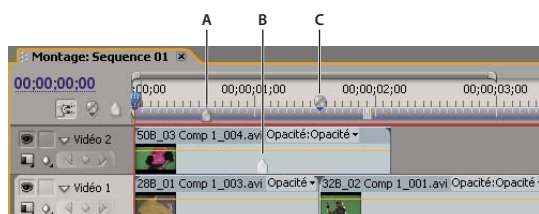
Les marques indiquent des points importants dans le temps et facilitent le positionnement et l'organisation des éléments. Vous pouvez utiliser une marque pour identifier une opération ou un son important dans une séquence. Les marques servent uniquement de référence et ne modifient en rien la vidéo.

Vous pouvez également utiliser des marques de séquence pour définir des chapitres dans les séquences DVD ou QuickTime, ou pour indiquer une URL renvoyant l'utilisateur à une page Web. Adobe Premiere Pro fournit également des marques de DVD que vous pouvez ajouter à une séquence pour désigner des scènes ou à une arborescence de menu pour les séquences exportées sur DVD. (Voir « A propos des marques de DVD » à la page 383.)

Vous pouvez ajouter des marques à une séquence, à un élément source ou à une instance d'un élément dans une séquence. Lorsque vous marquez des points de montage, l'ajout ou non de marques à un élément ou une séquence dépend de votre flux de production.

Chaque séquence et chaque élément peuvent comporter individuellement jusqu'à 100 marques numérotées (de 0 à 99) et autant de marques non numérotées que vous le souhaitez.

Les marques apparaissent sous forme de petites icônes dans l'échelle de temps du Moniteur source et du Moniteur du programme. Les marques d'élément se transforment également en icônes dans l'élément lorsque celui-ci apparaît dans le panneau Montage, tandis que les marques de séquence apparaissent sur l'échelle de temps de la séquence.



Icônes de marque dans le panneau Montage

A. Marque de séquence B. Marque d'élément C. Marque de DVD

Lors de la définition de marques (comme pour les points d'entrée et de sortie), assurez-vous que vous travaillez avec la version appropriée de l'élément. Les marques ajoutées à un élément source (ouvert dans le panneau Projet) sont également visibles dans l'élément lorsque vous l'ajoutez à la séquence. La modification des marques d'un élément source n'affecte pas les instances individuelles de l'élément déjà présent dans une séquence, ou inversement.

### Pour ajouter une marque d'élément non numérotée



1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour ajouter une marque à un élément source, cliquez deux fois sur l'élément dans la fenêtre Projet pour l'ouvrir dans le Moniteur source.
- Pour ajouter une marque à un élément d'une séquence, cliquez deux fois sur l'élément pour l'ouvrir dans le Moniteur source.

2 Dans le Moniteur source, atteignez la position temporelle à laquelle vous souhaitez définir la marque, puis cliquez sur le bouton Définir une marque de montage non numérotée

### Pour ajouter une marque de séquence non numérotée

1 Dans le panneau Montage, amenez l'indicateur d'instant présent à l'emplacement où vous souhaitez définir la marque.

- 2 Cliquez sur le bouton Définir une marque non numérotée dans le Moniteur du programme  ou le panneau Montage . (Cliquez deux fois sur le bouton Définir une marque non numérotée pour ouvrir la boîte de dialogue Marque.)

Vous pouvez également faire glisser une marque depuis le bouton de marque du panneau Montage vers un point quelconque de l'échelle de temps.



*Pour ajouter des marques non numérotées pendant l'exécution d'un élément ou d'une séquence, appuyez sur la touche \* (astérisque) du pavé numérique au moment où vous voulez insérer une marque.*

## Voir également

« Pour ajouter des commentaires, des chapitres et des liens à une marque de séquence » à la page 137

## Pour ajouter une marque numérotée

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour définir une marque d'élément, ouvrez ce dernier dans le Moniteur source ou sélectionnez-le dans le panneau Montage.
- Pour définir une marque de séquence, sélectionnez le Moniteur du programme ou le panneau Montage.

- 2 Déplacez l'indicateur d'instant présent à l'endroit où vous voulez définir la marque.

- 3 Choisissez Marque > Définir une marque d'élément ou Définir une marque de séquence, puis choisissez une option dans le sous-menu :



**Marque numérotée disponible suivante** Définit une marque numérotée en utilisant le plus petit numéro non attribué.

**Autre marque numérotée** Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez préciser un nombre quelconque non attribué compris entre 0 et 99.

## Pour atteindre une marque d'élément dans le Moniteur source

- 1 Ouvrez un élément dans le Moniteur source.

- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour atteindre la marque précédente, cliquez sur le bouton Atteindre la marque précédente  dans le Moniteur source.
- Pour atteindre la marque suivante, cliquez sur le bouton Atteindre la marque suivante  dans le Moniteur source.


## Pour atteindre une marque d'élément ou de séquence dans le panneau Montage

- ❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour signaler l'indicateur d'instant présent à une marque d'élément, sélectionnez l'élément dans la séquence, choisissez Marque > Atteindre la marque d'élément, puis choisissez la marque voulue dans le sous-menu.
- Pour signaler l'indicateur d'instant présent à une marque de séquence, sélectionnez le Moniteur du programme ou le panneau Montage, choisissez Marque > Atteindre la marque de séquence, puis choisissez la marque voulue dans le sous-menu.

## Pour déplacer une marque

- ❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour déplacer une marque d'élément dans un élément figurant dans une séquence, ouvrez cet élément dans le Moniteur source puis faites glisser l'icône Marque  dans l'échelle de temps du Moniteur source. Vous ne pouvez pas manipuler directement les marques d'élément dans le panneau Montage.
- Pour déplacer une marque de séquence, faites-la glisser dans le panneau Montage ou l'échelle de temps du Moniteur du programme.

Le déplacement d'une marque dans l'échelle de temps du Moniteur source ou du Moniteur du programme déplace l'icône de marque correspondante dans le panneau Montage.

**Remarque :** Les marques de séquence contenues dans une séquence imbriquée apparaissent sous forme de marques d'élément (avec une couleur légèrement différente) dans la séquence parent et le Moniteur source. Pour régler une marque imbriquée, ouvrez la séquence imbriquée dans le panneau Montage, puis faites glisser la marque.

## Pour supprimer une marque

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour supprimer une marque d'élément, sélectionnez l'élément dans la séquence, puis signalez l'indicateur d'instant présent à la marque de l'élément.
- Pour supprimer une marque de séquence, vérifiez qu'aucun élément n'est sélectionné dans la séquence, puis signalez l'indicateur d'instant présent à la marque de séquence.

2 Choisissez Marque > Effacer une marque d'élément ou Effacer une marque de séquence, puis choisissez une option dans le sous-menu :

**Marque actuelle** Supprime la marque à l'instant présent.

**Toutes les marques** Supprime toutes les marques de l'élément ou de la séquence (selon l'affichage utilisé).

**Numérotée** Supprime une marque numérotée de la liste de toutes les marques numérotées.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas supprimer une marque de séquence en l'éloignant de l'échelle de temps à l'aide de la souris.

## A propos des commentaires de marque de séquence, chapitres et liens

Utilisez la boîte de dialogue Marque pour définir les options relatives aux marques de séquence. Cliquez deux fois sur une marque pour ouvrir la boîte de dialogue.

### Commentaires de marque

Une marque de séquence peut contenir des commentaires que vous souhaitez lui associer. Entrez et visualisez vos commentaires dans la boîte de dialogue Marque. Les commentaires que vous importez à partir des révisions de note d'élément Adobe apparaissent dans votre séquence en tant que marques. Vous pouvez parcourir vos commentaires de révision en utilisant les boutons Suivant et Précédent de la boîte de dialogue Marque. (Voir « Notes d'élément » à la page 380.)

### Chapitres DVD

Vous pouvez spécifier les points de chapitre dans la boîte de dialogue Marque pour une séquence QuickTime ou pour une séquence que vous souhaitez exporter en vue de l'utiliser dans un programme de création DVD tel qu'Adobe Encore DVD. Les chapitres divisent une séquence en segments, permettant ainsi au spectateur d'accéder directement à des points particuliers d'une séquence.

**Important :** Utilisez les marques DVD pour spécifier les menus et les sous-menus lorsque vous exportez une séquence sur DVD directement à partir d'Adobe Premiere Pro. Les programmes de création DVD ne lisent pas les marques d'Adobe Premiere Pro DVD. (Voir « Création de DVD » à la page 382.)



### liens Web

Une marque de séquence peut également contenir une adresse Web (URL). Lorsque la séquence est insérée dans une page Web, la page Web s'ouvre automatiquement dès que la marque est atteinte. Les liens Web fonctionnent uniquement avec les formats pris en charge, notamment QuickTime.

Lorsque vous utilisez des marques pour les liens URL et les marques de chapitre, vous pouvez définir des marques de séquence d'une durée supérieure à une seule image. Dans le panneau Montage, le côté droit de l'icône d'une marque de séquence s'étend pour en indiquer la durée.

## Pour ajouter des commentaires, des chapitres et des liens à une marque de séquence

1 Dans le panneau Montage, cliquez deux fois sur une marque de séquence pour ouvrir la boîte de dialogue Marque.

 Vous pouvez ouvrir cette boîte de dialogue lorsque vous définissez la marque en double-cliquant sur le bouton Définir une marque non numérotée  dans le panneau Montage.

**2** Définissez l'une des options suivantes :

**Commentaires** Saisissez un message que vous souhaitez associer à la marque.

**Durée** Faites glisser la valeur de durée ou cliquez dessus pour la mettre en surbrillance, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur la touche Entrée.

**de chapitre** Saisissez le nom et le numéro du chapitre.

**URL** Saisissez l'adresse de la page Web que vous souhaitez ouvrir.

**Image cible** Entrez l'image cible d'une page Web si vous utilisez un cadre HTML.

**3** Pour entrer des commentaires ou spécifier des options relatives à d'autres marques de séquence, cliquez sur Préc. ou sur Suiv.

**4** Cliquez sur OK lorsque vous avez fini de modifier les marques.

**Remarque :** Les systèmes de création de DVD tels que Adobe Encore DVD respectent les consignes des DVD qui limitent la proximité des liens de chapitre. Lorsque vous définissez des marques qui seront utilisées en tant que liens de chapitre, vérifiez qu'elles sont espacées d'au moins 15 images les unes des autres ou de la quantité d'images prescrite par votre système auteur. Sinon, votre programme auteur pourrait déplacer les liens de chapitre automatiquement.

## Voir également

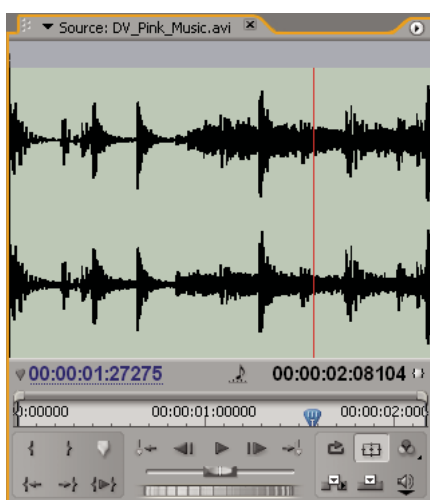
« A propos des commentaires de marque de séquence, chapitres et liens » à la page 137

# Montage audio dans le panneau Montage

## Définition des points d'entrée et de sortie audio basés sur des échantillons

Les points d'entrée et de sortie sont définis sur des divisions de base de temps, c'est-à-dire entre des images vidéo. Bien que les montages basés sur des images conviennent également à l'audio, certains montages audio demandent une précision accrue. Imaginons par exemple que vous souhaitiez placer un point d'entrée entre deux mots d'une phrase, mais que la division entre les mots ne tombe pas correctement entre les images. Heureusement, l'audio numérique n'est pas divisé en images mais en échantillons audio qui se produisent beaucoup plus fréquemment. Vous pouvez définir des points d'entrée et de sortie audio plus précis en activant l'affichage des échantillons audio dans l'échelle de temps de la séquence ou du Moniteur source.

Lorsque vous passez d'une échelle de temps aux unités audio, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur l'échelle de temps pour vous déplacer régulièrement dans l'élément. (Les boutons Image suivante et Image précédente utilisent toujours des images vidéo.) Dans l'échelle de temps du Moniteur source, vous pouvez utiliser la barre de la zone d'affichage pour effectuer un zoom avant dans l'échelle de temps au niveau de l'échantillon et afficher ainsi une forme d'onde audio très détaillée. De la même façon, vous pouvez utiliser les outils de zoom du panneau Montage pour afficher la forme d'onde de l'élément audio au niveau de l'échantillon.




Moniteur source configuré pour afficher des unités audio en vue d'un montage plus précis d'un élément audio

### Pour utiliser des échantillons audio dans le Moniteur source ou le Moniteur du programme

❖ Dans le menu du Moniteur source ou du Moniteur du programme, choisissez Unités audio.

### Pour utiliser des échantillons audio dans le panneau Montage

**1** Dans le menu du panneau Montage, choisissez Unités audio. Les échelles de temps du panneau Montage et du Moniteur du programme passent d'une échelle basée sur des images à une échelle basée sur des échantillons.

**2** S'il y a lieu, développez la piste audio contenant l'élément à monter, cliquez sur le bouton Définir le style d'affichage , puis choisissez Afficher la forme d'onde.

**3** Affichez le point d'entrée ou de sortie audio de l'élément à modifier en détail en faisant glisser le curseur de zoom vers la droite.

**4** Pour ajuster l'élément, procédez de l'une des manières suivantes :


- Pour régler le point d'entrée, placez le pointeur de la souris sur le bord gauche de l'audio de l'élément pour faire apparaître l'outil d'ajustement de l'élément de début, puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite.
- Pour régler le point de sortie, placez le pointeur de la souris sur le bord droit de l'audio de l'élément pour faire apparaître l'icône de raccord de l'élément de fin, puis faites glisser vers la gauche ou vers la droite.

**5** Utilisez l'affichage de la forme d'onde ou lisez l'élément audio afin de vérifier que vous avez réglé les points d'entrée et de sortie correctement.

### Voir également

« Pour raccorder un élément dans le panneau Montage » à la page 116

### Liaison d'éléments vidéo et audio dans le panneau Montage

Dans le panneau Projet, un élément contenant une partie vidéo et audio apparaît comme élément unique représenté par le symbole . Lors de l'ajout de l'élément dans la séquence, toutefois, les parties vidéo et audio apparaissent comme deux objets distincts sur leur piste respective (sous réserve que vous ayez défini les sources vidéo et audio lors de l'ajout de l'élément).

Les parties vidéo et audio de l'élément sont combinées, de sorte que si vous déplacez la partie vidéo dans le panneau Montage, la partie audio combinée se déplace, et inversement. C'est pour cette raison que la paire audio/vidéo s'appelle un *élément combiné*. Dans le panneau Montage, chaque partie de l'élément combiné porte le même nom d'élément, qui est souligné. La partie vidéo est identifiée par [V] et la partie audio par [A].

En général, toutes les fonctions de montage agissent sur les deux parties d'un élément lié ; lorsque vous sélectionnez, découpez, scindez, supprimez, déplacez, décalez, raccourcissez /allongez, accélérez/ralentissez la partie audio ou vidéo, les deux parties sont modifiées. Pour ne modifier que la partie vidéo ou audio, vous pouvez supplanter temporairement le lien en appuyant sur la touche Alt lorsque vous lancez les tâches de montage. Une fois la tâche effectuée, le lien est restauré.

Lorsque vous souhaitez travailler avec la partie audio ou vidéo seule, vous pouvez rompre leur lien. Cette méthode permet d'utiliser les parties vidéo et audio comme si elles n'étaient pas liées ; même les noms d'élément ne sont plus soulignés ou ne s'intitulent plus [V] et [A]. Adobe Premiere Pro conserve toutefois la trace du lien. Si vous liez à nouveau les éléments, vous savez s'ils ont été déplacés hors synchronisation et dans quelle mesure ils l'ont été. Adobe Premiere Pro peut resynchroniser les éléments automatiquement.

Vous pouvez également créer un lien entre des éléments dont les liens ont été précédemment rompus. Cette fonction est particulièrement utile si vous devez synchroniser des éléments audio et vidéo qui ont été enregistrés séparément.

**Remarque :** Vous pouvez lier de la vidéo à de l'audio seulement ; il n'est pas possible de lier deux éléments vidéo entre eux. Un élément vidéo peut être combiné à plusieurs éléments audio et plusieurs éléments audio peuvent être combinés entre eux.

## Voir également

« Liaison de plusieurs éléments audio » à la page 175

### Pour lier ou rompre le lien entre vidéo et audio

❖ Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour lier des éléments vidéo et audio, sélectionnez-les en cliquant sur chacun d'eux tout en appuyant sur la touche Maj, puis choisissez **Élément > Créer un lien**.
- Pour rompre le lien entre audio et vidéo, sélectionnez l'élément combiné et choisissez **Élément > Rompre le lien**.

Bien que les liens audio et vidéo soient rompus, les éléments audio et vidéo restent sélectionnés. Sélectionnez à nouveau l'un ou l'autre élément pour les utiliser séparément.

### Pour synchroniser automatiquement des éléments après les avoir déplacés hors synchronisation

**1** Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le numéro qui apparaît au niveau du point d'entrée de l'élément audio ou vidéo désynchronisé dans le panneau Montage. (Le numéro indique le temps de décalage entre cet élément et l'élément vidéo ou audio qui l'accompagne.)

**2** Choisissez l'une des options suivantes :

**Synchronisation par déplacement** Décale la partie vidéo ou audio sélectionnée de l'élément dans le temps pour restaurer la synchronisation. Pour effectuer la synchronisation, l'option Synchronisation par déplacement décale l'élément sans tenir compte des éléments adjacents qui peuvent alors être écrasés.

**Synchronisation sans déplacement** Effectue un montage par déplacement dessous pour restaurer la synchronisation sans déplacer la position de l'élément dans le temps.



Pour synchroniser plusieurs éléments, au lieu de restaurer la synchronisation audio et vidéo, utilisez la commande **Élément > Synchroniser**. (Voir « Pour synchroniser des éléments » à la page 147.)

### Pour modifier individuellement des pistes d'éléments combinés


❖ Cliquez sur une partie quelconque d'un élément combiné tout en appuyant sur la touche Alt., puis utilisez un outil de montage. Une fois le montage de l'élément terminé, vous pouvez sélectionner à nouveau l'élément (par un clic) pour le modifier à nouveau en tant qu'élément lié.

## Création de montages éclatés

En principe, vous définissez un point d'entrée et un point de sortie pour un élément source. Même s'il s'agit d'un élément lié (élément contenant à la fois des pistes audio et vidéo), les points d'entrée et de sortie s'appliquent aux deux pistes de l'élément. Il peut être judicieux de définir des points d'entrée et de sortie audio et vidéo de façon indépendante pour réaliser

un *montage éclaté* (procédé également connu sous le nom de coupe L et coupe J). S'il est plus fréquent de coupler des éléments après leur assemblage dans un premier montage, il est toutefois possible de procéder à un montage éclaté dans le Moniteur source avant d'ajouter un élément à la séquence.

#### Pour créer un montage éclaté

- 1 Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé à gauche de chaque nom pour agrandir les pistes à ajuster.
- 2 Sélectionnez l'un des éléments impliqué dans le montage éclaté, puis choisissez **Élément > Rompre**. Répétez cette opération pour l'autre élément.
- 3 Sélectionnez l'outil **Modification compensée**  dans la palette d'outils.
- 4 En partant du point de montage audio entre les deux éléments, faites glisser vers la gauche ou vers la droite.

**Remarque :** Si rien ne se passe, vérifiez qu'avant de commencer le déplacement, vous avez placé le pointeur sur le point de montage audio visible et non sur une transition audio appliquée.


#### Pour définir des points d'entrée et de sortie pour un couplage

- 1 Ouvrez un élément dans le Moniteur source, puis affectez l'instant présent à l'image qu'il convient de définir comme point d'entrée ou de sortie audio ou vidéo.
- 2 Dans le Moniteur source, cliquez sur **Marque > Définir une marque d'élément**, puis sélectionnez **Entrée vidéo**, **Sortie vidéo**, **Entrée audio** ou **Sortie audio**.
- 3 Définissez les points d'entrée et de sortie vidéo et audio restants. (Lorsque vous ajoutez l'élément à une séquence, la partie vidéo commence et se termine à des moments différents de ceux de l'audio.)

## Création d'éléments spéciaux

#### Pour créer une amorce SMPTE

Si vous comptez créer une sortie sur film à partir d'une séquence, il peut s'avérer judicieux d'ajouter une amorce SMPTE. Cette amorce permet au projectionniste de vérifier que l'audio et la vidéo fonctionnent correctement et sont synchronisés. Vous pouvez créer et personnaliser une amorce SMPTE à insérer au début d'un projet. La durée de l'amorce est de 11 secondes.

❖ Cliquez sur le bouton **Nouvel élément**  au bas de la fenêtre **Projet**, puis choisissez **Configuration de l'amorce SMPTE** dans le menu contextuel. Spécifiez les options suivantes, si nécessaire :

**Couleur de balayage** Indique la couleur de la zone de balayage circulaire d'une seconde.

**Couleur d'arrière-plan** Indique la couleur de la zone située derrière la couleur de balayage.

**Couleur de ligne** Indique la couleur des lignes horizontales et verticales.

**Couleur cible** Indique la couleur des doubles cercles autour du nombre.

**Couleur numérique** Indique la couleur du compte à rebours.

**Signal visuel** Affiche un petit cercle de repérage dans la dernière image de l'amorce.

**Signal sonore** Emet un bip à la marque des deux secondes.


**Signal tous les deux démarrages** Emet un bip au début de chaque seconde pendant l'amorce.



Pour personnaliser un élément d'amorce SMPTE, cliquez deux fois dessus dans le panneau **Projet**.

## Pour créer une mire de barres et un ton 1 kHz


Vous pouvez créer un élément d'une durée d'une seconde contenant à la fois une mire de barres et un ton 1 kHz en vue d'étalonner le matériel vidéo et audio.

❖ Cliquez sur le bouton **Nouvel élément**  au bas du panneau Projet, puis choisissez Barres et ton dans le menu contextuel.

**Remarque :** Certains flux de production audio doivent être étalonnés selon un niveau tonal bien précis. Le niveau par défaut du ton 1 kHz est de 012 dB par rapport à 0 dBfs. Vous pouvez adapter le niveau tonal à votre flux de production audio en choisissant **Élément > Options audio > Gain audio** après avoir sélectionné un élément. Lorsque vous sélectionnez l'élément Barres et ton dans la fenêtre Projet, vous définissez le niveau de gain par défaut pour les nouvelles instances d'élément. Lorsque vous sélectionnez un élément dans le panneau Montage, vous modifiez uniquement le niveau de cette instance.


## Pour créer un élément vidéo noir

Les zones vides d'une piste apparaissent en noir si aucune autre zone d'élément visible n'est présente sur les pistes vidéo sous-jacentes. Le cas échéant, vous pouvez également créer des éléments vidéo noirs opaques à utiliser dans une séquence. Un élément vidéo noir est une image fixe définie à la taille d'image du projet et dont la durée est de cinq secondes. Pour créer un élément de couleur différente, utilisez un cache couleur (voir la section « Pour créer un cache de couleur unie » à la page 350).

❖ Cliquez sur le bouton **Nouvel élément**  au bas du panneau Projet, puis choisissez Vidéo noir dans le menu contextuel.

## Pour créer un élément vidéo transparent

Vous pouvez utiliser un élément vidéo transparent pour appliquer des effets à une piste vide.

❖ Cliquez sur le bouton **Nouvel élément**  au bas du panneau Projet, puis choisissez Vidéo transparente.

# Séquences multiples


## Pour utiliser des séquences multiples

Un projet unique peut contenir plusieurs séquences. Toutes les séquences d'un projet partagent la même base de temps, qui définit la façon dont Adobe Premiere Pro calcule le temps et qui n'est pas modifiable une fois le projet créé.

- Pour définir les réglages par défaut des nouvelles séquences, activez le panneau Projet, choisissez **Projet > Réglages du projet > Séquence par défaut**, puis spécifiez le nombre et le type des pistes audio et vidéo.
- Pour changer de séquence, dans le Moniteur du programme ou le panneau Montage, cliquez sur l'onglet de la séquence à utiliser. L'onglet de la séquence apparaît au premier plan dans les deux fenêtres.
- Pour afficher une séquence dans un panneau Montage séparé, faites glisser l'onglet Séquence vers une zone vide.
- Pour ouvrir une séquence dans le Moniteur source, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez deux fois sur la séquence dans le panneau Projet. Dans le panneau Montage, appuyez sur la touche Ctrl et cliquez deux fois sur une séquence imbriquée.

## Pour créer une séquence

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez **Fichier > Nouveau > Séquence**.
- Dans la fenêtre Projet, cliquez sur le bouton **Nouvel élément** , puis choisissez Séquence.

2 Dans la boîte de dialogue Nouvelle séquence, spécifiez les options suivantes :

**Nom de la séquence** Entrez un nom descriptif de la séquence.

**Vidéo** Tapez le nombre de pistes vidéo devant être contenues dans la séquence ou cliquez sur les boutons fléchés vers le haut et vers le bas pour modifier le nombre.



**Principal** Choisissez une option dans le menu déroulant pour indiquer si la piste audio principale doit être de type mono, stéréo ou 5.1.

**3** Pour les autres champs, tapez le nombre de chaque type de piste audio devant être contenue dans la séquence ou cliquez sur les boutons fléchés vers le haut et vers le bas pour modifier le nombre.

**4** Cliquez sur OK pour créer la séquence.

Pour plus de détails sur les types de canaux audio, reportez-vous à la section « Pistes audio dans une séquence » à la page 166.

## Séquences imbriquées

Vous pouvez insérer, ou imbriquer, des séquences dans d'autres séquences. Une séquence imbriquée apparaît comme un élément audio/vidéo combiné unique, même si sa séquence source peut contenir plusieurs pistes audio et vidéo.

Vous pouvez sélectionner, déplacer, raccorder et appliquer des effets à des séquences imbriquées, comme vous le feriez avec tout autre élément. Les modifications apportées à la séquence source sont répercutées dans les instances imbriquées sous-jacentes. De plus, vous pouvez imbriquer des séquences dans d'autres séquences, quelle que soit leur résolution, pour établir des regroupements et des hiérarchies complexes.

Avec l'imbrication des séquences, vous pouvez employer bon nombre de techniques qui font gagner un temps précieux et créer des effets qui sinon seraient difficiles, voire impossibles à créer. L'imbrication vous permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Réutiliser des séquences. Lorsque vous souhaitez répéter une séquence, notamment une séquence complexe, vous pouvez la créer immédiatement, puis l'imbriquer dans une autre séquence aussi souvent que nécessaire.
- Appliquer des réglages différents aux répliques d'une séquence. Si, par exemple, vous souhaitez exécuter une séquence de façon répétée mais avec un effet différent à chaque fois, il vous suffit d'appliquer un effet à chaque instance de la séquence imbriquée.
- Rationaliser l'espace de montage. Créez séparément des séquences multicouches complexes, ajoutez-les ensuite à votre séquence principale comme un élément unique. Cette opération non seulement vous évite d'avoir à gérer des pistes nombreuses dans la séquence principale, mais peut également diminuer le risque de déplacement inopiné d'éléments au cours du montage (et de perte de la synchronisation).
- Créez des regroupements complexes et des effets imbriqués. Par exemple, bien que vous puissiez appliquer uniquement une transition à un point de montage, vous pouvez imbriquer des séquences et appliquer une nouvelle transition à chaque élément imbriqué, créant ainsi des transitions dans les transitions. Vous pouvez aussi créer des effets d'incrustation d'images, dans lesquels chaque image est une séquence imbriquée, contenant leurs propres séries d'éléments, de transitions et d'effets.

Lorsque vous imbriquez des séquences, gardez à l'esprit les considérations suivantes :

- Vous ne pouvez pas imbriquer une séquence dans elle-même.
- Dans la mesure où les séquences imbriquées peuvent contenir des références à de nombreux éléments, les opérations qui font intervenir une séquence imbriquée peuvent augmenter le temps de traitement. Adobe Premiere Pro applique ces opérations à tous les éléments.
- Une séquence imbriquée représente toujours l'état actuel de sa source. La modification du contenu de la séquence source est répercutée dans le contenu des instances imbriquées. La durée n'est pas affectée directement.
- La durée initiale de la séquence imbriquée d'un élément est déterminée par sa source. La durée inclut l'espace vide qui se trouve au début de la séquence source, mais pas l'espace vide qui se trouve à la fin.
- Vous pouvez définir les points d'entrée et de sortie d'une séquence imbriquée comme pour tout autre élément. La modification ultérieure de la durée de la séquence source n'affecte cependant pas la durée des instances imbriquées existantes. Pour allonger les instances imbriquées et afficher le matériel ajouté à la séquence source, utilisez les méthodes d'ajustement standard. À l'inverse, une séquence source raccourcie provoque la présence dans l'instance imbriquée d'un élément vidéo noir et d'un élément audio silencieux (que vous pourriez être amené à retrancher de la séquence imbriquée).

**Pour imbriquer une séquence dans une autre**

❖ Faites glisser une séquence du panneau Projet ou Moniteur source vers la piste ou les pistes appropriée(s) de la séquence active ou utilisez l'une des méthodes de montage décrites pour l'ajout d'un élément.

**Pour ouvrir la source d'une séquence imbriquée**

❖ Cliquez deux fois sur un élément de la séquence imbriquée. La source de la séquence imbriquée devient la séquence active.

**Pour faire apparaître une image source à partir d'une séquence imbriquée**

Si vous souhaitez afficher un élément dans une séquence imbriquée (par exemple, pour la modifier), vous pouvez ouvrir rapidement la séquence source au niveau de l'image spécifique que vous voulez afficher.

- 1 Dans le panneau Montage, positionnez l'indicateur d'instant présent sur l'image que vous voulez faire apparaître dans sa séquence d'origine.
- 2 Appuyez sur Maj + T pour ouvrir la séquence source dans le panneau Montage. L'indicateur d'instant présent se trouve au niveau de l'image que vous avez spécifiée dans la séquence imbriquée.
- 3 Double-cliquez sur l'élément comportant l'indicateur d'instant présent pour ouvrir l'élément dans le Moniteur source.

## Sous-éléments

**A propos des sous-éléments**

Un sous-élément est une section d'un élément principal (source) que vous souhaitez modifier et gérer séparément dans votre projet. Vous pouvez utiliser des sous-éléments pour organiser vos longs fichiers média.

Vous utilisez les sous-éléments dans le panneau Montage comme vous le feriez avec un élément principal. Les opérations de raccord et de montage d'un sous-élément sont limitées par ses points d'entrée et de sortie, mais vous pouvez l'ajuster afin d'inclure plus ou moins l'élément principal.

Les sous-éléments référencent le fichier média de l'élément principal. Si vous supprimez un élément principal ou le prenez off-line en conservant son média sur le disque, le sous-élément et son occurrence restent en ligne. Si vous supprimez le média d'origine du disque, le sous-élément et ses occurrences apparaissent off-line. Si vous liez à nouveau un élément principal, ses sous-éléments restent liés au média d'origine.

Si vous acquérez ou liez à nouveau un sous-élément, il devient alors un élément principal, et tous les liens au média d'origine sont rompus. Le fichier média nouvellement acquis comporte uniquement la partie de référence du média du sous-élément. Toutes les occurrences du sous-élément sont à nouveau liées au média nouvellement acquis.



*Pour utiliser un élément principal et ses sous-éléments dans un autre projet, importez le projet contenant ces éléments.*


**Voir également**

« Eléments sources, occurrences d'éléments et sous-éléments » à la page 102

**Pour créer un sous-élément**





Vous pouvez créer un sous-élément à partir d'éléments sources ou à partir d'autres sous-éléments constitués d'un seul fichier média. Vous ne pouvez pas créer de sous-éléments à partir de séquences, mais vous pouvez en créer à partir de titres ou d'images fixes.


- 1 Ouvrez un élément source dans le Moniteur source. Ouvrez l'élément à partir du panneau Projet. Vous ne pouvez pas créer de sous-éléments à partir de son occurrence.
- 2 Points d'entrée et de sortie d'un sous-élément. Vous devez définir un point d'entrée ou de sortie différent des points d'entrée et de sortie du média de l'élément source.

 Pour créer un sous-élément vidéo ou audio, utilisez le bouton Audio/Vidéo du Moniteur source.

3 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Élément > Créer un sous-élément, entrez un nom pour le sous-élément et cliquez sur OK.
- Faites glisser l'élément vers le panneau Projet, entrez un nom pour le sous-élément et cliquez sur OK.

Le sous-élément apparaît dans le panneau Projet et est représenté par une icône , , , . L'icône varie selon le type de média.

 Vous pouvez également créer un sous-élément en le sélectionnant dans le panneau Projet ou le Moniteur source. Choisissez ensuite Élément > Modifier un sous-élément, et définissez ses valeurs de début et de fin de média.

## Pour régler les heures de début et de fin du média d'un sous-élément

- 1 Sélectionnez le sous-élément dans le panneau Projet.
- 2 Choisissez Élément > Modifier un sous-élément.
- 3 Modifiez les champs du code temporel de début et du code temporel de fin du sous-élément.

**Remarque :** Si le sous-élément possède une occurrence, vous pouvez le réduire aux seuls points d'entrée et de sortie de celle-ci. Cette limite permet d'éviter la perte des images utilisées dans la séquence.

## Pour convertir un sous-élément en élément principal

- 1 Sélectionnez le sous-élément dans le panneau Projet.
- 2 Choisissez Élément > Modifier un sous-élément.

L'élément converti héritera des mêmes valeurs de début et de fin que celles de l'élément principal, répertoriées dans la boîte de dialogue Modifier un sous-élément.

- 3 Sélectionnez Convertir en élément principal, puis cliquez sur OK.

# Montage d'une séquence caméra multiple

## A propos du montage caméra multiple

Vous pouvez utiliser le Moniteur de caméra multiple pour monter un métrage à partir de plusieurs caméras, simulant ainsi un passage en direct d'une caméra à une autre. Cette technique vous permet de monter des métrages à partir de quatre caméras maximum.

Pour synchroniser facilement les métrages de toutes les caméras, assurez-vous que chaque caméra enregistre un point de synchronisation, en utilisant un clap ou une autre technique. Laissez chaque caméra en mode enregistrement pour maintenir la synchronisation. Après avoir acquis le métrage dans Adobe Premiere Pro, respectez la procédure suivante pour effectuer son montage :

### 1. Ajoutez les éléments de caméras multiples à une séquence.

Regroupez les éléments de chaque caméra sur les pistes séparées de la séquence. (Voir « Pour ajouter des éléments dans un montage caméra multiple » à la page 147.)

### 2. Synchronisez les éléments dans la séquence.

Signalez le point de synchronisation par des marques d'éléments numérotées, ou réattribuez un point de synchronisation au code temporel spécifique de chaque caméra. (Voir « Pour synchroniser des éléments » à la page 147.)

### 3. Créez la séquence cible caméra multiple.


Les montages finaux sont réalisés dans une séquence cible. Vous réalisez la séquence cible en imbriquant la séquence des éléments synchronisés dans une nouvelle séquence. Puis vous activez l'élément dans la séquence cible pour un montage caméra multiple. (Voir « Pour créer une séquence cible caméra multiple. » à la page 147.)

### 4. Enregistrez les montages caméra multiple.

Dans le Moniteur de caméra multiple, vous pouvez visualiser simultanément les métrages des quatre caméras et passer d'une caméra à l'autre pour choisir le métrage de la séquence finale. (Voir « Pour enregistrer des montages caméra multiple » à la page 148.)

### 5. Réglez et améliorez les montages.

Vous pouvez ré-enregistrer la séquence finale et remplacer des éléments avec le métrage de l'une des autres caméras. Vous avez également la possibilité de monter votre séquence de manière standard, en utilisant les outils et techniques de montage habituels, en ajoutant des effets, ou en composant avec des pistes multiples. (Voir « Pour enregistrer des montages caméra multiple » à la page 148 et « Pour modifier des montages caméra multiple dans le panneau Montage » à la page 149.)

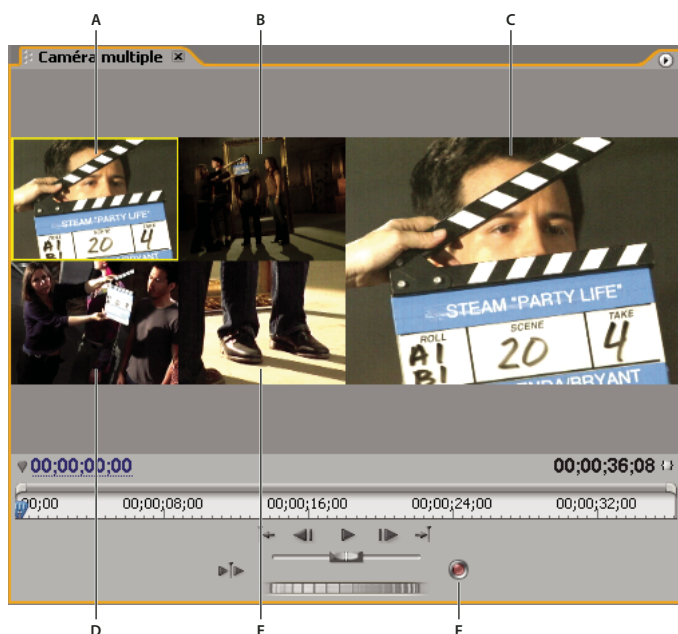
Pour obtenir un didacticiel sur le montage caméra multiple, consultez Resource Center sur le site Web d'Adobe. Adobe fournit régulièrement des mises à jour du logiciel et de l'Aide. Pour rechercher des mises à jour, cliquez sur le bouton Ouvrir la boîte de dialogue des préférences  dans le Centre d'aide d'Adobe, puis cliquez sur Recherche de mises à jour. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

## Utilisation du Moniteur de caméra multiple

Le Moniteur de caméra multiple lit le métrage de chaque caméra, ainsi que la prévisualisation de la séquence finale montée. Lorsque vous souhaitez enregistrer la séquence finale, cliquez sur la prévisualisation d'une caméra pour l'activer et enregistrez le montage de cette caméra. La caméra active est signalée par un contour jaune en mode lecture et un contour rouge en mode enregistrement.


**Remarque :** Si le Moniteur de caméra multiple affiche la même image en prévisualisations étendues sur les côtés droit et gauche, cela signifie que l'élément sélectionné n'est pas un élément caméra multiple, ou bien que l'élément caméra multiple n'est pas activé.

Pour afficher le Moniteur de caméra multiple, sélectionnez la séquence cible caméra multiple dans le panneau Montage, puis choisissez le Moniteur de caméra multiple dans le menu du panneau Moniteur source ou Moniteur du programme.



Moniteur de caméra multiple

A. Caméra 1 B. Caméra 2 C. Prévisualisation enregistrée de la séquence D. Caméra 3 E. Caméra 4 F. Bouton Enregistrement

Le Moniteur caméra multiple présente des commandes de lecture, d'enregistrement, et des raccourcis clavier standard. Le bouton Lecture approximative  permet de lire la séquence en mode prévisualisation, et notamment toute image preroll et postroll spécifiée dans les préférences générales.

Pour masquer la prévisualisation enregistrée de la séquence et afficher seulement les prévisualisations caméra, désélectionnez Afficher le Moniteur d'aperçu dans le menu du panneau Moniteur de caméra multiple.

Pour redimensionner le Moniteur de caméra multiple, faites glisser une extrémité ou un angle.

## Pour ajouter des éléments dans un montage caméra multiple

Vous pouvez utiliser n'importe quel type de média dans une session de montage caméra multiple, notamment des métrages de plusieurs caméras et d'images fixes. Vous pouvez assembler votre média dans une séquence composée de quatre vidéos et quatre pistes audio maximum. Vous avez également la possibilité d'ajouter plusieurs éléments à une piste afin de permettre l'utilisation de plusieurs bandes dans une caméra.

Après l'assemblage des éléments, vous devez les synchroniser, puis créer et activer la séquence cible.

- 1 Choisissez Fichier > Nouveau > Séquence.
- 2 Placez les éléments de chaque caméra sur une piste séparée. Utilisez les quatre premières pistes vidéo et audio. Vous pouvez effectuer tous les montages d'éléments nécessaires.

**Remarque :** Les pistes vidéo et audio, au-delà de la quatrième, ne seront pas disponibles pour le montage caméra multiple.

## Pour synchroniser des éléments

Assurez-vous d'avoir signalé les points de synchronisation pour chaque métrage de caméra avant de procéder à toute synchronisation. Vous pouvez signaler vos points de synchronisation en définissant des marques numérotées de la même façon pour chaque élément ou en leur réattribuant un nouveau code temporel. (Voir « Pour ajouter une marque numérotée » à la page 136 et « Pour saisir manuellement le code temporel d'un élément » à la page 81.)

**Remarque :** Adobe Premiere Pro utilise un montage par incrustation lorsqu'il synchronise des éléments. Veillez à ne pas écraser des éléments adjacents si vous avez plusieurs éléments sur la même piste.

- 1 Sélectionnez les éléments que vous désirez synchroniser.
- 2 Ciblez une piste (en cliquant sur son en-tête) afin d'y aligner tous les autres éléments.

Par exemple, si vous synchronisez des éléments sur leur point de sortie, la fin de chaque élément s'aligne sur le point de sortie de la piste cible. Un élément sera raccordé si la synchronisation entraîne le placement de son point d'entrée avant le point zéro de la séquence.

**Remarque :** Si une piste, composée d'une paire audio/vidéo combinée, n'est pas sélectionnée, elle sera mise hors synchronisation. Les indicateurs hors synchronisation apparaîtront sur les éléments.

- 3 Choisissez Élément > Synchroniser, puis choisissez l'une des options suivantes :

**Début de l'élément** Synchronise les éléments sur leurs points d'entrée.

**Fin de l'élément** Synchronise les éléments sur leurs points de sortie.

**Code temporel** Synchronise les éléments sur le code temporel spécifié. Si vous utilisez un code temporel source en heures pour désigner une caméra, sélectionnez l'option Ignorer les heures afin d'utiliser uniquement les minutes, les secondes et les images pour la synchronisation des éléments.

**Marque d'élément numéroté** Synchronise les éléments sur la marque d'élément numéroté spécifiée. Choisissez le numéro de marque à appliquer dans le menu contextuel Marque.



Vous pouvez également utiliser la commande Synchroniser pour synchroniser plusieurs éléments vidéo sur des pistes séparées ou sur des pistes audio et vidéo dont le lien a été rompu lorsque vous ne montez pas de séquence caméra multiple.


## Pour créer une séquence cible caméra multiple.

- 1 Choisissez Fichier > Nouveau > Séquence.

- 2 Faites glisser la séquence contenant les éléments caméra multiple vers une piste vidéo de la nouvelle séquence. (Voir « Pour imbriquer une séquence dans une autre » à la page 144.)
- 3 Sélectionnez les pistes vidéo et audio dans la séquence imbriquée, puis choisissez **Élément > Caméra multiple > Activer**. Si vous ne sélectionnez pas la piste vidéo, la commande ne sera pas disponible.

## Pour enregistrer des montages caméra multiple

Vous devez enregistrer votre montage caméra multiple dans la séquence cible caméra multiple que vous venez d'assembler. (Voir « Pour ajouter des éléments dans un montage caméra multiple » à la page 147.)

- 1 Sélectionnez la séquence cible caméra multiple dans le panneau Montage, puis choisissez le Moniteur de caméra multiple dans le menu du panneau Moniteur du programme.
- 2 Dans le Moniteur de caméra multiple, cliquez sur le bouton Enregistrement .

**Remarque :** Vous avez également la possibilité de passer en mode enregistrement lors de la lecture en cliquant sur une prévisualisation caméra dans le Moniteur de caméra multiple.

- 3 Pour utiliser l'audio à partir de la première piste, sans tenir compte des caméras actives, assurez-vous que l'option Audio d'après la vidéo est désélectionnée dans le menu du panneau Moniteur de caméra multiple. Pour changer la piste audio en même temps que la caméra, sélectionnez Audio d'après la vidéo.

- 4 Cliquez sur le bouton lecture du Moniteur de caméra multiple pour lancer la lecture vidéo de toutes les caméras.

Le métrage de la caméra active est enregistré dans la séquence cible caméra multiple. Un contour rouge indique la caméra active, et la prévisualisation étendue vous montre le contenu que vous êtes en train d'enregistrer.

- 5 Pour passer à une autre caméra et enregistrer son contenu, cliquez sur sa prévisualisation restreinte dans le Moniteur de caméra multiple.



Vous pouvez passer d'une caméra à une autre en utilisant un raccourci clavier. Les touches 1, 2, 3 et 4 représentent chaque caméra.

- 6 Lorsque vous avez terminé votre enregistrement, cliquez sur le bouton Arrêt ou sur le bouton Enregistrement pour sortir du mode enregistrement. Vous pouvez ensuite utiliser les commandes de lecture pour prévisualiser votre séquence sans l'écraser.

La séquence cible est mise à jour afin de signaler les points de montage à chaque changement de caméra. La caméra 1 représente la piste par défaut de la séquence cible. Aucun enregistrement n'est réalisé, et donc aucun point de montage n'est créé, tant que vous ne changez pas de caméra. Chaque élément de la séquence cible est représenté par un numéro de caméra (MC1, MC2).

## Voir également

« A propos du montage caméra multiple » à la page 145

## Pour lire les éléments dans le Moniteur de caméra multiple

- 1 Sélectionnez la séquence cible caméra multiple dans le panneau Montage, puis choisissez le Moniteur de caméra multiple dans le menu du panneau Moniteur du programme.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Utilisez les commandes de lecture du Moniteur de caméra multiple.
- Utilisez les raccourcis clavier de lecture (barre d'espace, J, K, L).

Le contour jaune de la prévisualisation caméra indique la caméra active. Si vous cliquez sur une prévisualisation caméra, ce contour deviendra rouge et vous commencerez à enregistrer le métrage de cette caméra dans la séquence.

**Remarque :** Le Moniteur de caméra multiple prévisualise uniquement la vidéo ciblée. Les effets appliqués à la vidéo n'apparaissent pas dans le Moniteur de caméra multiple. Pour prévisualiser la séquence caméra multiple avec les effets appliqués, et toute piste vidéo et audio supplémentaire, prévisualisez-la dans le Moniteur du programme.

## Pour ré-enregistrer des montages caméra multiple

- 1 Positionnez l'indicateur d'instant présent avant le montage que vous souhaitez modifier.
- 2 Lancez la lecture dans le Moniteur de caméra multiple. Lorsque la lecture atteint le point que vous désirez modifier, passez en caméra active en cliquant sur la prévisualisation caméra dans le Moniteur de caméra multiple.

**Remarque :** *Aucun enregistrement n'est réalisé tant que vous ne passez pas en caméra active. Le contour de la prévisualisation caméra n'est plus jaune mais rouge.*

- 3 Une fois votre montage réalisé, cliquez sur le bouton Arrêt du Moniteur de caméra multiple.

## Pour modifier des montages caméra multiple dans le panneau Montage

- ❖ Dans la séquence cible caméra multiple, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour remplacer un élément par le métrage d'une autre caméra, sélectionnez un élément dans le panneau Montage, puis choisissez Éléments > Caméra multiple > Caméra [1, 2, 3, 4].
  - Utilisez n'importe quel outil de montage standard pour effectuer vos changements dans le panneau Montage.

## Pour insérer ou incruster des éléments dans une séquence caméra multiple

Vous pouvez réaliser des montages sur une séquence caméra multiple à partir des éléments d'origine des quatre caméras. Par exemple, si une caméra a enregistré un présentateur et un autre un écran de diapositives de présentation, vous pouvez intercaler des prises de diapositives de présentation. Cette technique est une autre possibilité pour ré-enregistrer des sections dans la séquence caméra multiple.


- 1 Double-cliquez sur la séquence cible caméra multiple dans le panneau Montage pour l'ouvrir dans le Moniteur source. Tout comme le Moniteur de caméra multiple, le Moniteur source affiche les prévisualisations des métrages provenant des prises caméra d'origine.
- 2 Cliquez sur l'affichage du métrage que vous souhaitez intégrer à la séquence. L'affichage actif présente un contour jaune.
- 3 Choisissez la source que vous souhaitez modifier (vidéo, audio, ou les deux) et faites glisser l'élément vers le panneau Montage, ou utilisez les boutons d'insertion et d'incrustation du Moniteur source.

# Utilisation des autres applications

## Pour modifier un élément dans son application d'origine

La commande Modifier l'original ouvre les éléments dans leur application d'origine ; vous pouvez alors les modifier et incorporer automatiquement les changements dans le projet en cours sans quitter Adobe Premiere Pro ni remplacer les fichiers. Il est possible d'incorporer des séquences Adobe Premiere Pro exportées avec des informations qui permettent de les ouvrir à l'aide de la commande Modifier l'original disponible dans d'autres applications comme Adobe After Effects.

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Projet ou le panneau Montage.
- 2 Choisissez Édition > Modifier l'original.

 Pour exporter une séquence avec les informations nécessaires à la commande Modifier l'original, choisissez Projet dans le menu Options d'incorporation de la boîte de dialogue Réglages d'exportation de la séquence. (Voir « Exportation d'une vidéo » à la page 358.)

## Pour modifier un fichier image dans Photoshop

Dans un projet Adobe Premiere Pro, vous pouvez ouvrir un fichier image sous n'importe quel format pris en charge par Adobe Photoshop.

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Projet ou le panneau Montage.
- 2 Choisissez Édition > Modifier dans Adobe Photoshop.

L'image s'ouvre dans Photoshop. Lorsque vous enregistrez le fichier, les modifications sont disponibles dans le projet.

### Pour créer un nouveau fichier Photoshop dans votre projet

❖ Choisissez Fichier > Nouveau > Fichier Photoshop.

Photoshop s'ouvre avec une nouvelle image vierge. Les dimensions en pixels correspondent à la taille d'image vidéo de votre projet et des indications visuelles apparaissent, montrant les zones admissibles du titre et de l'action définies.

## Pour copier et coller des éléments entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro

### Copie entre After Effects et Adobe Premiere Pro (Windows uniquement)

Vous pouvez copier et coller des calques et des éléments entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro :

- A partir d'After Effects, vous pouvez copier des calques solides ou de métrage et les coller dans une séquence Adobe Premiere Pro.
- A partir d'Adobe Premiere Pro, vous pouvez copier des éléments (n'importe quel élément d'une piste) et les coller dans une composition After Effects.
- A partir d'After Effects ou d'Adobe Premiere Pro, vous pouvez copier et coller un métrage dans le panneau de projet de l'autre.

**Remarque :** Vous pouvez également coller des éléments d'Adobe Premiere dans une composition After Effects. En revanche, vous ne pouvez pas coller de métrage d'After Effects dans une séquence Adobe Premiere.

Si vous souhaitez utiliser tous les éléments ou une seule séquence d'un projet Adobe Premiere Pro, utilisez la commande d'importation pour importer le projet dans After Effects.



Utilisez Adobe Dynamic Link pour créer des liens dynamiques, sans rendu, entre des compositions nouvelles ou existantes dans After Effects et Adobe Premiere Pro.

### Voir également

« A propos d'Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement) » à la page 152

### Copie d'After Effects vers Adobe Premiere Pro (Windows uniquement)

Vous pouvez copier un calque comprenant le métrage depuis une composition After Effects et le coller dans une séquence Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convertit les calques de métrage en éléments dans la séquence et copie le métrage source dans le panneau de projet Adobe Premiere Pro. Si le calque comprend un effet également utilisé par Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro convertit l'effet et tous ses paramètres et images clés.

Vous pouvez également copier des compositions imbriquées, des calques Photoshop, des calques solides et des calques audio depuis After Effects vers Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convertit les compositions imbriquées en séquences imbriquées et convertit les calques solides en caches de couleurs. Vous ne pouvez pas copier des calques d'ajustement, de lumière, d'appareil photo ou de texte dans Adobe Premiere Pro.

Lorsque vous collez un calque dans une séquence Adobe Premiere Pro, les images clés, les effets et les autres propriétés contenues dans un calque copié sont convertis comme suit :



Élément After Effects	Conversion dans Adobe Premiere Pro	Remarques
Valeurs et images clés de la propriété Transformation	Valeurs et images clés de trajectoire et d'opacité	Le type d'image clé (Bézier, Bézier auto, Bézier continue ou Par paliers) est conservé.
Propriétés et images clés de l'effet	Propriétés et images clés de l'effet, tant que l'effet existe aussi dans Adobe Premiere Pro	Adobe Premiere Pro répertorie les effets non supportés dans le panneau Options d'effet comme hors ligne.
Propriété Volume audio	Filtre Volume de couche	
Mixeur stéréo, effet	Filtre Volume de couche	
Masques et caches	Pas de conversion	
Propriété Extension temporelle	Propriété Vitesse	La vitesse et l'extension temporelle ont une relation inverse. Par exemple, une extension de 200% dans After Effects est convertie en une vitesse de 50% dans Adobe Premiere Pro.
Repères temporels de calque	Pas de conversion	
Modes de fusion	Pas de conversion	

### Pour copier d'After Effects vers Adobe Premiere Pro (Windows uniquement)

- 1 Démarrez Adobe Premiere Pro (vous devez le faire avant de copier le calque dans After Effects).
- 2 Sélectionnez un calque dans le panneau Montage d'After Effects.
- 3 Choisissez Edition > Copier.
- 4 Dans Adobe Premiere Pro, ouvrez une séquence dans le panneau Montage.
- 5 Positionnez l'indicateur d'instant présent à l'emplacement souhaité et sélectionnez Edition > Coller ou Edition > Coller Insérer.

**Remarque :** Vous pouvez copier plusieurs calques dans Adobe Premiere Pro. Chaque calque est placé sur une piste distincte. L'ordre dans lequel Adobe Premiere Pro place les calques dépend de l'ordre dans lequel vous les avez sélectionnés dans After Effects. Le dernier calque sélectionné apparaît dans la Piste 1 de la séquence Adobe Premiere Pro. Par exemple, si vous sélectionnez des calques de haut en bas, les calques apparaissent dans l'ordre inverse dans Adobe Premiere Pro, le calque le plus bas se trouvant à la Piste 1.

### Copie d'Adobe Premiere Pro vers After Effects (Windows uniquement)

Vous pouvez copier un élément vidéo ou audio depuis une séquence Adobe Premiere Pro et le coller dans une composition After Effects. After Effects convertit les éléments en calques de composition et copie le métrage source dans le panneau de projet d'After Effects. Si l'élément comprend un effet également utilisé par After Effects, ce dernier convertit l'effet et tous ses paramètres et images clés.

Vous pouvez copier des caches de couleur, des vues fixes, des séquences imbriquées et des fichiers hors ligne dans After Effects. After Effects convertit les caches de couleur en calques solides et les séquences imbriquées en compositions imbriquées. Lorsque vous copiez une vue fixe Photoshop dans After Effects, ce dernier conserve les informations de calque Photoshop. After Effects convertit les titres en calques solides.

Lorsque vous collez un élément dans une composition After Effects, les images clés, les effets et les autres propriétés contenues dans un élément copié sont convertis comme suit :

Élément Adobe Premiere Pro	Conversion dans After Effects	Remarques
Valeurs et images clés de trajectoire et d'opacité	Valeurs et images clés de la propriété Transformation	Le type d'image clé (Bézier, Bézier auto, Bézier continue ou Par paliers) est conservé.
Valeurs et images clés du filtre vidéo	Propriétés et images clés de l'effet, tant que l'effet existe aussi dans After Effects	After Effects n'affiche pas les effets non supportés dans le panneau Options d'effet.
Filtre Recadrage	Masque de fusion	
Transitions audio et vidéo	Images clés d'opacité (Fondu enchaîné uniquement) ou solides	
Filtres audio Volume et Volume de couche	Effet Mixeur stéréo	Les autres filtres audio ne sont pas convertis.
Propriété Vitesse	Propriété Extension temporelle	La vitesse et l'extension temporelle ont une relation inverse. Par exemple, une vitesse de 50% dans Adobe Premiere Pro est convertie en une extension de 200% dans After Effects.
Arrêt sur image	Remappage temporel	
Marque d'élément	Repère temporel de calque	
Marque de séquence	Marqueurs sur un nouveau calque solide	Pour copier des marques de séquence, vous devez copier la séquence en soi ou importer l'ensemble du projet Adobe Premiere Pro en tant que composition.
Piste audio	Calques audio	Les pistes audio 5.1 Surround ou supérieures à 16 bits ne sont pas prises en charge. Les pistes audio mono et stéréo sont importées comme un ou deux calques.

## Pour copier d'Adobe Premiere Pro vers After Effects (Windows uniquement)

- 1 Sélectionnez un élément du panneau Montage d'Adobe Premiere Pro.
- 2 Choisissez Edition > Copier.
- 3 Dans After Effects, ouvrez une composition dans le panneau Montage.
- 4 Tandis que le panneau Montage est actif, sélectionnez Edition > Coller. L'élément apparaît comme le premier calque dans le Montage.

**Remarque :** Pour coller l'élément à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent, placez l'indicateur d'instant présent à l'endroit voulu, puis appuyez sur Ctrl+Alt+V.

## Adobe Dynamic Link

### A propos d'Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement)


Jusqu'à présent, pour partager des contenus multimédias entre des applications de post-production, vous deviez rendre votre travail dans une application avant de l'importer dans une autre, ce qui constitue un flux de travail peu performant et nécessitant du temps. Si vous souhaitiez apporter des modifications dans l'application originale, vous deviez de nouveau rendre le contenu. Le fait d'avoir plusieurs versions restituées d'un contenu consomme de l'espace disque et peut poser des problèmes de gestion de fichiers.

Adobe Dynamic Link, une fonctionnalité d'Adobe Production Studio, offre une autre solution pour ce flux de travail : elle permet de créer des liens dynamiques, sans rendu, entre des compositions nouvelles ou existantes dans After Effects et Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD. La création d'un lien dynamique est aussi simple que l'importation de tout autre type d'élément et les compositions liées de façon dynamique présentent des couleurs de libellé et des icônes uniques afin de vous aider à les identifier. Les liens dynamiques sont sauvegardés avec le projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD.



Les modifications que vous apportez à une composition liée de façon dynamique dans After Effects apparaissent immédiatement dans les fichiers liés dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD. Vous ne devez pas rendre la composition ni même sauvegarder d'abord les modifications.

Lorsque vous établissez un lien avec une composition After Effects, elle apparaît dans le panneau de projet du produit cible. Vous pouvez utiliser la composition liée comme vous utiliseriez tout autre élément. Lorsque vous insérez une composition liée dans le plan de montage chronologique du produit cible, un élément lié (qui constitue tout simplement une référence à la composition liée dans le panneau de projet) apparaît dans le panneau Montage. After Effects rend la composition liée image par image lors de la lecture dans le produit cible.

- Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez visualiser la composition liée dans le Moniteur source, définir des points d'entrée et de sortie, l'ajouter à une séquence et utiliser tout outil Adobe Premiere Pro pour la modifier. Lorsque vous ajoutez à une séquence une composition liée qui comprend à la fois des calques de métrage et audio, Adobe Premiere Pro insère les éléments vidéo et audio liés dans le plan de montage chronologique. (Vous pouvez les délier pour les modifier séparément. Pour ce faire, recherchez « Pour rompre le lien vidéo et audio » dans l'aide d'Adobe Premiere Pro.)
- Dans Adobe Encore DVD, vous pouvez utiliser la composition liée pour créer un menu de trajectoire ou l'insérer dans un montage et employer tout outil d'Adobe Encore DVD pour la modifier. Lorsque vous ajoutez une composition liée comprenant à la fois des calques audio et vidéo à un montage Adobe Encore DVD, Adobe Encore DVD insère des éléments audio et vidéo distincts dans le montage.

 Il existe d'autres façons de partager du contenu entre des applications Production Studio : par exemple, réaliser un copier-coller entre After Effects et Adobe Premiere Pro, exporter des projets After Effects vers Adobe Premiere Pro, utiliser la commande Capture dans Adobe Premiere Pro dans After Effects, créer des compositions After Effects à partir de menus Adobe Encore DVD ou importer des projets Adobe Premiere Pro dans After Effects. Pour plus d'informations, consultez l'aide du produit en question.

Pour un didacticiel sur Adobe Dynamic Link, visitez Resource Center sur le site Web d'Adobe.

 Adobe propose régulièrement des mises à jour des logiciels et de l'aide. Pour rechercher des mises à jour, cliquez sur le bouton Préférences  dans Adobe Help Center et cliquez sur Rechercher des mises à jour. Suivez les instructions données à l'écran pour effectuer l'activation.

## Enregistrement et Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement)

Vous devez enregistrer votre projet After Effects au moins une fois avant de pouvoir créer un lien dynamique à partir d'Adobe Premiere Pro ou d'Adobe Encore DVD vers une composition qu'il comprend. Toutefois, par la suite, vous ne devez pas enregistrer les modifications apportées à un projet After Effects pour voir les modifications d'une composition liée dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD.

Si vous utilisez la commande Enregistrer sous pour copier un projet After Effects comprenant des compositions référencées par Adobe Dynamic Link, Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD utilise la composition originale, et non la nouvelle copie, comme source pour la composition liée. Vous pouvez relier une composition à la nouvelle copie à tout moment (voir « Pour relier une composition liée de façon dynamique (Adobe Production Studio uniquement) » à la page 156).

## Gestion des performances et Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement)


Comme une composition liée peut référencer une composition source complexe, les actions que vous effectuez sur une composition liée peuvent nécessiter un temps de traitement supplémentaire étant donné qu'After Effects applique les actions et rend les données finales disponibles pour Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD. Dans certains cas, le temps de traitement supplémentaire peut retarder l'aperçu ou la lecture.

Si vous travaillez avec des compositions sources complexes et que vous connaissez des retards de lecture, vous pouvez mettre la composition off-line ou désactiver un élément lié afin d'interrompre temporairement le référencement à une composition liée de façon dynamique (voir « Pour mettre off-line une composition liée de façon dynamique (Adobe Production Studio uniquement) » à la page 156), sinon rendez la composition et remplacez la composition liée de façon dynamique par le fichier rendu. Si vous travaillez d'ordinaire avec des compositions sources complexes, essayez d'ajouter de la mémoire RAM ou d'utiliser un processeur plus rapide.

## Couleur et Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement)

Adobe After Effects travaille dans l'espace colorimétrique RVB (rouge, vert, bleu). Cependant, Adobe Premiere Pro travaille dans l'espace colorimétrique YUV. Lorsque vous travaillez avec une composition liée de façon dynamique, Adobe Premiere Pro la convertit en YUV ou conserve l'espace colorimétrique RVB selon le format de sortie.


Les compositions liées de façon dynamique sont rendues dans la profondeur d'échantillonnage du projet After Effects (8, 16 ou 32 bpc, suivant les réglages du projet). Si vous travaillez avec des éléments HDR (High Dynamic Range), définissez la profondeur d'échantillonnage du projet After Effects sur 32 bpc.

 Dans Adobe Premiere Pro, choisissez **Projet > Réglages du projet > Rendu vidéo** et sélectionnez **Résolution maximale** pour que le traitement effectué par Adobe Premiere Pro soit de la meilleure qualité possible. Cette option peut ralentir le traitement.

## Pour établir un lien vers une nouvelle composition avec Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement)

Lorsque vous établissez un lien avec une nouvelle composition à partir d'Adobe Premiere Pro ou d'Adobe Encore DVD, After Effects démarre et crée un nouveau projet et une composition avec les dimensions, le format des pixels, la cadence et la fréquence d'échantillon audio de votre projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD. (Si After Effects fonctionne déjà, il crée une nouvelle composition dans le projet en cours.) Le nom de la nouvelle composition est basé sur le nom de projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD, suivi de « Linked Comp [x] ».

- 1 Dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD, choisissez **Fichier > Adobe Dynamic Link > Nouvelle composition** After Effects.
- 2 Si la boîte de dialogue **Enregistrer** sous d'After Effects s'affiche, entrez un nom et un emplacement pour le projet After Effects, puis cliquez sur **Enregistrer**.

 Lorsque vous établissez un lien avec une nouvelle composition After Effects, la durée de la composition est réglée sur 30 secondes. Pour modifier la durée, sélectionnez la composition dans After Effects et choisissez **Composition > Paramètres composition**. Cliquez sur l'onglet **Simple** et spécifiez une nouvelle valeur pour la durée.

## Pour établir un lien vers une composition existante avec Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement)

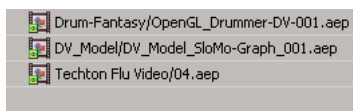
Pour des résultats optimaux, les paramètres de composition (les dimensions, le format des pixels, la cadence et la fréquence d'échantillon audio) doivent correspondre à ceux utilisés dans le projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD.

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD, choisissez **Fichier > Adobe Dynamic Link > Importer la composition** After Effects. Sélectionnez un fichier de projet After Effects (.aep), puis choisissez une ou plusieurs compositions.
- Faites glisser une ou plusieurs compositions du panneau de projet After Effects vers le panneau de projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD.
- Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez **Fichier > Importer**. Sélectionnez un fichier de projet After Effects, puis cliquez sur **Ouvrir**. Choisissez ensuite une composition dans la boîte de dialogue **Importer la composition**, puis cliquez sur **OK**.
- Dans Adobe Premiere Pro, faites glisser un fichier de projet After Effects dans le panneau de projet. Si le fichier de projet After Effects comprend plusieurs compositions, Adobe Premiere Pro affiche la boîte de dialogue **Importer la composition**.

**Remarque :** Vous pouvez établir un lien vers une composition After Effects plusieurs fois dans un projet Adobe Premiere Pro. Dans un projet Adobe Encore DVD, en revanche, vous ne pouvez établir qu'un seul lien vers une composition After Effects.

Adobe Encore DVD et After Effects : Si vous établissez un lien vers des boutons ou des menus DVD, désactivez les niveaux de mise en surbrillance des sous-images dans After Effects afin de pouvoir contrôler leur affichage dans Adobe Encore DVD. Pour plus d'informations, effectuez une recherche sur le terme « sous-image » dans Adobe Encore DVD Aide ou Adobe After Effects Aide.



Compositions After Effects liées de façon dynamique

## Pour supprimer un élément ou une composition liée de façon dynamique (Adobe Production Studio uniquement)

Vous pouvez supprimer une composition liée dans un projet Adobe Encore DVD si la composition n'est pas utilisée dans le projet. Vous pouvez supprimer une composition liée dans un projet Adobe Premiere Pro à tout moment, même si la composition est utilisée dans un projet.

Vous pouvez supprimer des éléments liés (qui constituent tout simplement des références à la composition liée dans le panneau de projet) dans le montage d'une séquence Adobe Premiere Pro ou dans un montage ou menu Adobe Encore DVD à tout moment.

❖ Dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD, sélectionnez la composition ou l'élément lié et appuyez sur la touche Suppr.

## Pour modifier une composition liée de façon dynamique dans After Effects (Adobe Production Studio uniquement)

Utilisez la commande Modifier l'original dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD pour modifier une composition After Effects liée. Une fois qu'After Effects est ouvert, vous pouvez apporter des modifications sans devoir à nouveau utiliser la commande Modifier l'original.


- 1 Sélectionnez la composition After Effects dans le panneau de projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD ou sélectionnez un élément lié dans le Montage et choisissez Modifier > Modifier l'original.
- 2 Apportez des modifications dans After Effects, puis revenez à Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore DVD pour visualiser vos modifications.

**Remarque :** Après avoir créé à partir d'Adobe Premiere Pro un lien dynamique vers la composition, si vous modifiez le nom de cette dernière dans After Effects, Adobe Premiere Pro ne met pas à jour le nom de la composition liée dans le panneau de projet mais conserve le lien dynamique.

## A propos des compositions Off-line et d'Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio uniquement)

Adobe Premiere Pro et Adobe Encore DVD affichent les compositions liées de façon dynamique comme off-line dans les cas suivants :

- Vous avez renommé, déplacé ou supprimé le projet After Effects contenant la composition.
- Vous avez intentionnellement mis la composition off-line.
- Vous avez ouvert le projet contenant la composition sur un système n'étant pas équipé d'Adobe Production Studio.

Les compositions off-line présentent une icône Off-line  dans le panneau de projet d'Adobe Premiere Pro ou d'Adobe Encore DVD. Si vous utilisez une composition off-line, vous pouvez la relier à la composition After Effects originale. Vous pouvez également choisir de créer un lien entre une composition liée et une composition source différente.

**Pour mettre off-line une composition liée de façon dynamique (Adobe Production Studio uniquement)**

Vous pouvez mettre off-line une composition liée de façon dynamique si les ressources système sont faibles (cela vous empêche d'effectuer une bonne lecture ou un bon affichage d'aperçu) ou si vous souhaitez partager votre projet sans devoir l'ouvrir sur un système équipé de Production Studio. Lorsque vous mettez off-line une composition, vous coupez le lien dynamique avec After Effects et la composition liée est remplacée dans le panneau de projet par une composition off-line.

Dans Adobe Encore DVD, vous mettez off-line une composition en la *transcodant* (le transcodage est le processus par lequel Adobe Encore DVD convertit des fichiers non compatibles DVD en fichiers compatibles DVD qui sont gravés sur disque).

❖ Sélectionnez la composition dans le panneau de projet, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez Projet > Créer off-line.
- Dans Adobe Encore DVD, sélectionnez Fichier > Transcoder maintenant.



*Vous pouvez supprimer temporairement un élément lié dans Adobe Premiere Pro. Pour ce faire, sélectionnez l'élément et choisissez Élément > Activer. Pour relier l'élément, choisissez de nouveau Élément > Activer (une coche à côté de la commande indique que l'élément est activé). Pour plus d'informations sur la désactivation d'éléments, consultez Adobe Premiere Pro Aide.*

**Pour relier une composition liée de façon dynamique (Adobe Production Studio uniquement)**

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :


- Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez la composition et choisissez Projet > Lier le média. Dans la boîte de dialogue Importer la composition, sélectionnez un projet After Effects, puis choisissez une composition.
- Dans Adobe Encore DVD, cliquez avec le bouton droit sur la composition et sélectionnez Localiser l'élément. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, localisez la composition à lier, puis cliquez sur Ouvrir.

# Chapitre 9 : Transitions

## Vue d'ensemble des transitions


### A propos des transitions

Une transition permet de passer d'un plan à l'autre dans une scène. Une découpe simple est généralement utilisée pour passer d'un plan à l'autre, mais dans certains cas il peut être souhaitable d'utiliser une transition entre deux plans de façon à passer progressivement de l'un à l'autre. Adobe Premiere Pro propose plusieurs transitions que vous pouvez appliquer à votre séquence. Une transition peut être subtile, comme un fondu simple ou enchaîné, ou plutôt esthétique, comme une page tournée ou une roue tournante. Généralement, une transition est placée sur une découpe, de façon à inclure les deux éléments. Cependant, vous pouvez également appliquer une transition uniquement au début ou à la fin d'un élément.

Les transitions sont disponibles dans le dossier Transitions vidéo ou Transitions audio dans la fenêtre Effets. Adobe Premiere Pro propose un grand nombre de transitions, telles que des fondus, des balayages, des glissements et des zooms. Ces transitions sont classées par types dans des chutiers .



*Vous pouvez créer des chutiers personnalisés afin de classer les transitions selon votre convenance. (Voir « Pour utiliser les chutiers » à la page 91.)*

Pour obtenir un didacticiel sur les transitions, consultez Resource Center sur le site Web d'Adobe. Adobe fournit régulièrement des mises à jour du logiciel et de l'Aide. Pour rechercher des mises à jour, cliquez sur le bouton Ouvrir la boîte de dialogue des préférences  dans le Centre d'aide d'Adobe, puis cliquez sur Recherche de mises à jour. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

### Voir également

« Utilisation de transitions audio » à la page 181

### Création d'une transition

La procédure type à suivre pour créer une transition inclut les étapes suivantes :

#### 1. Ajout de la transition.

Vous pouvez ajouter une transition en faisant glisser son icône du panneau Effets dans le panneau Montage ou en appliquant la transition par défaut à l'aide d'une commande de menu ou d'un raccourci.



*Vous pouvez ajouter simultanément plusieurs éléments dans une séquence et automatiquement ajouter une transition par défaut entre ces éléments. (Voir « Pour ajouter automatiquement des éléments à une séquence » à la page 115.)*

#### 2. Modification des options de la transition.

Cliquez sur la transition dans le panneau Montage pour afficher ses propriétés dans le panneau Options d'effet. Vous pouvez changer sa durée, son alignement ainsi que d'autres propriétés.

#### 3. Prévisualisation de la transition.

Jouez la séquence ou faites glisser l'indicateur d'instant présent sur la transition pour voir l'effet. Si la lecture n'est pas fluide, appuyez sur la touche Entrée pour générer le rendu de la séquence.

### Poignées d'éléments et transitions

Le plus souvent, vous ne souhaitez pas que des transitions surviennent pendant l'action principale d'une scène. Par conséquent, les transitions fonctionnent mieux avec des *poignées* ou des images supplémentaires, situées au-delà des points d'entrée et de sortie définis pour l'élément.

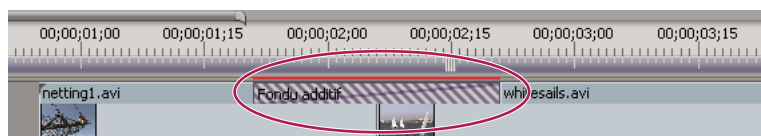
La poignée située entre le point d'entrée et l'heure de début du média d'un élément est parfois appelée *matériel de tête*. Celle qui est située entre le point de sortie et l'heure de fin du média est parfois appelée *matériel de fin*.



Un élément avec des poignées

A. Début du média B. Poignée C. Point d'entrée D. Point de sortie E. Poignée F. Fin du média

Dans certains cas, il peut arriver que le média source ne contienne pas suffisamment d'images pour les poignées des éléments. Si vous appliquez une transition et que la durée de la poignée est inférieure à la durée de la transition, une alerte vous signale que les images seront répétées pour couvrir la durée. Si vous décidez de poursuivre, la transition apparaît dans le panneau Montage avec des barres d'avertissement diagonales.



Transition utilisant des images dupliquées



Pour optimiser les résultats, faites une prise de vue des médias source, puis procédez à leur acquisition avec suffisamment de poignées au-delà des points d'entrée et de sortie de la durée réelle de l'élément à utiliser.

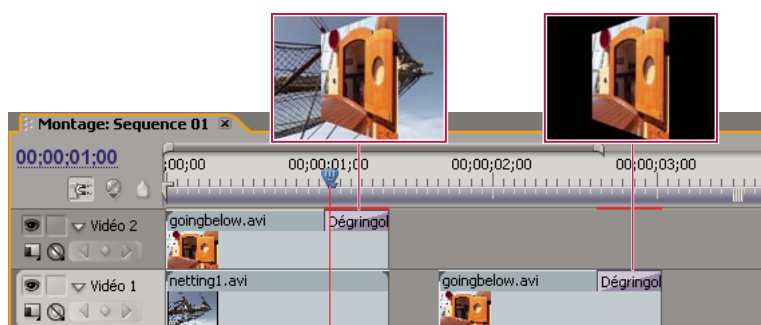
## Transitions à un et plusieurs côtés

**Transitions** Elles sont généralement à *deux côtés*, c'est-à-dire qu'elles combinent le dernier contenu vidéo ou audio de l'élément situé avant la découpe au premier contenu vidéo ou audio de l'élément situé après la découpe. Cependant, vous pouvez placer une transition de façon à ce qu'elle affecte uniquement le début ou la fin d'un seul élément. Une transition appliquée à un seul élément est appelée *transition à un côté*. Un élément peut être immédiatement adjacent à un autre élément ou figurer seul sur une piste.

Les transitions à un seul côté vous permettent de mieux contrôler l'enchaînement des éléments. Par exemple, vous pouvez appliquer à un élément un effet de fermeture en fondu au moyen de la transition Cube pivotant et à l'élément adjacent un effet d'ouverture en fondu au moyen de la transition Fondu par points.

Les transitions vidéo à un côté effectuent des ouvertures et de fermetures en fondu à partir d'un état transparent, et non à partir du noir. Si vous créez une transition à un côté, le contenu en dessous de la transition dans le panneau Montage s'affiche dans la partie transparente de la transition (partie de l'effet qui affiche normalement les images de l'élément adjacent). Si l'élément se trouve sur la piste vidéo 1 ou ne comporte aucun élément en dessous, les parties transparentes s'affichent en noir. Si l'élément se trouve sur une piste au-dessus d'un autre élément, cet élément apparaît dans la transition, ce qui lui donne l'apparence d'une transition à deux côtés.



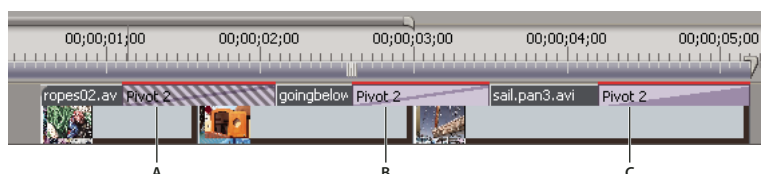


Transition à un côté avec un élément en dessous (gauche), transition à un côté sans élément en dessous (droite)



Si vous voulez utiliser des fondus basés sur la couleur noire, sélectionnez l'effet *Fondu au noir*. L'option *Fondu au noir* ne révèle pas les éléments sous-jacents, car le fondu s'effectue vers le noir.

Dans le panneau Montage ou Options d'effet, une transition à deux côtés comporte une barre noire diagonale tandis qu'une transition à un côté est divisée dans sa diagonale par une zone sombre et une zone claire.



Types de transitions

A. Transition à deux côtés utilisant des images dupliquées B. Transition à deux côtés C. Transition à un côté

**Remarque :** si une transition à deux côtés doit répéter les images (plutôt qu'utiliser des images conformées), l'icône de transition contient des diagonales supplémentaires. Les lignes couvrent la zone où elle a utilisé les images répétées. (Voir « Poignées d'éléments et transitions » à la page 157.)

## Ajout de transitions

### Ajout d'une transition

Pour ajouter une transition entre deux éléments (centrée sur la ligne de découpe), les éléments doivent se trouver sur la même piste, sans espace entre eux. Vous pouvez ajuster l'alignement de manière interactive lorsque vous déplacez la transition dans le panneau Montage. La façon dont la transition peut-être alignée entre les éléments varie selon que les éléments contiennent des images ajustées ou non. Le pointeur se transforme pour indiquer les options d'alignement lorsque vous le déplacez sur la découpe :


- Si les deux éléments contiennent des images au point de découpe, vous pouvez centrer la transition par rapport à la découpe ou l'aligner sur l'un des côtés de la découpe de façon à ce qu'elle commence ou se termine à la découpe.
- Si les éléments ne contiennent pas d'images conformées, la transition est automatiquement centrée par rapport à la découpe et la dernière image du premier élément et la première image du second élément sont répétées pour remplir la durée de la transition. Des barres diagonales apparaissent sur les transitions qui utilisent des images répétées.
- Si seul le premier élément a été ajusté, la transition s'aligne automatiquement sur le point d'entrée de l'élément suivant. Dans ce cas, la transition utilise les images du premier élément ajusté et ne répète pas les images dans le second élément.
- Si seul le deuxième élément a été ajusté, la transition s'aligne automatiquement sur le point de sortie du premier élément. Dans ce cas, la transition utilise les images du second élément ajusté et ne répète pas les images du premier élément.

La durée par défaut d'une transition audio ou vidéo est d'une seconde. Si une transition contient des images ajustées, mais pas suffisamment pour toute la durée, Adobe Premiere Pro règle la durée en fonction des images présentes. Vous pouvez modifier la durée et l'alignement d'une transition après l'avoir ajoutée.

## Pour ajouter une transition

1 Dans la fenêtre Effets, recherchez la transition que vous désirez utiliser. Pour cela, développez le chutier Transitions vidéo, puis développez le dossier contenant la transition à utiliser.

2 Pour placer une transition entre deux éléments, faites-la glisser vers la découpe située entre les deux éléments, puis relâchez la souris lorsque l'une des icônes suivantes apparaît :

**Icône Fin de découpe**   Aligne la fin de la transition sur la fin du premier élément.

**Icône Centre de découpe**   Centre la transition dans la découpe.

**Icône Début de découpe**   Aligne le début de la transition sur le début du second élément.

*Remarque : Lorsque vous déplacez la transition dans le panneau Montage, la zone couverte par la transition est mise en évidence.*

3 Pour placer une transition sur une seule découpe, faites-la glisser dans le panneau Montage tout en appuyant sur la touche Ctrl. Relâchez le bouton de la souris lorsque l'icône Fin de découpe ou Début de découpe apparaît.



*Si vous ne faites pas glisser la transition vers un élément adjacent, il est inutile de maintenir la touche Ctrl enfoncée. La transition se transforme automatiquement en transition à un côté.*

4 Si une boîte de dialogue contenant des réglages de transition apparaît, définissez les options, puis cliquez sur OK. Pour prévisualiser la transition, jouez la séquence ou faites glisser l'indicateur d'instant présent sur la transition.

## Transitions par défaut

Vous pouvez définir une transition vidéo et une transition audio comme transitions par défaut et rapidement les appliquer entre les éléments dans une séquence. Les icônes des transitions par défaut sont identifiées par un contour rouge dans la fenêtre Effets. Les fondus enchaînés et les fondus croisés à puissance constante sont préconfigurés comme transitions vidéo et audio par défaut.

Si vous employez souvent une autre transition, vous pouvez la définir comme transition par défaut. Lorsque vous modifiez le réglage de la transition par défaut, vous modifiez le réglage par défaut pour tous les projets. La modification de la transition par défaut n'a aucune incidence sur les transitions déjà appliquées aux séquences.



*Si vous vous apprêtez à ajouter des éléments dans une séquence et que vous voulez appliquer la transition par défaut à la plupart ou à l'ensemble des éléments, pensez à utiliser la commande Automatiser à la séquence qui permet d'insérer les transitions audio et vidéo par défaut entre chaque élément ajouté. Voir « Pour ajouter automatiquement des éléments à une séquence » à la page 115.*

### Pour placer la transition par défaut entre des éléments

- 1 Cliquez sur l'en-tête de la piste à laquelle vous voulez ajouter la transition.
- 2 Placez l'indicateur d'instant présent au point de montage à l'endroit où les deux éléments se touchent. Vous pouvez utiliser les boutons Atteindre le point de montage suivant et Atteindre le point de montage précédent de la fenêtre Moniteur de programme.
- 3 Choisissez Séquence > Appliquer la transition vidéo ou Séquence > Appliquer la transition audio, selon la piste cible.

### Pour définir une transition par défaut

- 1 Sélectionnez Fenêtre > Effets et développez le dossier Transitions vidéo ou Transitions audio.
- 2 Sélectionnez la transition que vous souhaitez définir par défaut.
- 3 Cliquez sur le bouton de menu de la fenêtre Effets.
- 4 Dans le menu de la fenêtre Effets, choisissez Définir la sélection comme transition par défaut.

### Pour définir la durée de la transition par défaut

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Choisissez Edition > Préférences > Général.

- Cliquez sur le bouton de menu de la fenêtre Effets. Sélectionnez Durée de la transition par défaut.
- 2 Modifiez la valeur de l'option Durée par défaut de la transition vidéo ou Durée par défaut de la transition audio, puis cliquez sur OK.

## Pour remplacer une transition

- ❖ Faites glisser la nouvelle transition audio ou vidéo de la fenêtre Effets vers la transition existante dans la séquence.

Lors du remplacement d'une transition, l'alignement et la durée sont conservés. Toutefois, les réglages de l'ancienne transition sont remplacés par les réglages par défaut de la nouvelle transition.

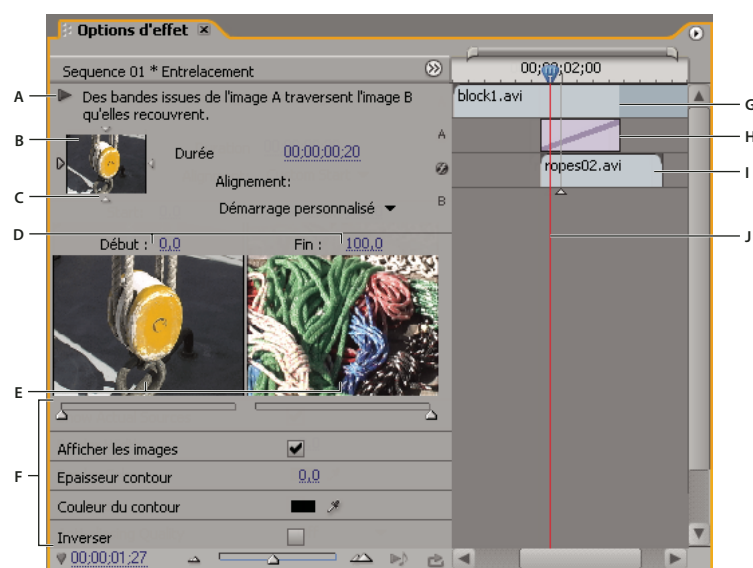
## Voir également

« Pour modifier les réglages d'une transition » à la page 164

# Réglage des transitions

## Pour afficher une transition dans le panneau Options d'effet

La fenêtre Options d'effet permet de modifier les réglages d'une transition qui a été placée dans une séquence. Les réglages varient d'une transition à une autre.



Fenêtre Options d'effet

A. Bouton de lecture d'une transition B. Prévisualisation des transitions C. Sélecteur d'extrémité D. Prévisualisation des éléments E. Curseurs Début et Fin F. Options G. Élément A (premier élément) H. Transitions I. Élément B (second élément) J. Indicateur d'instant présent

- Pour ouvrir la transition dans la fenêtre Options d'effet, cliquez dessus dans le panneau Montage.
- Pour afficher l'échelle de temps dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer le panneau Montage (☞).
- Pour lire la transition dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le bouton Lire la transition. La fenêtre Moniteur du programme n'est pas affectée.
- Pour afficher les images des éléments actuels dans la fenêtre Options d'effet, sélectionnez Afficher les images.
- Pour prévisualiser une image spécifique de la transition, faites glisser l'indicateur d'instant présent dans l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet.

**Remarque :** Les images clés ne peuvent pas être utilisées avec les transitions. Pour les transitions, le mode Montage de la fenêtre Options d'effet sert à régler l'alignement et la durée des transitions.

## Voir également

« Pour modifier les réglages d'une transition » à la page 164

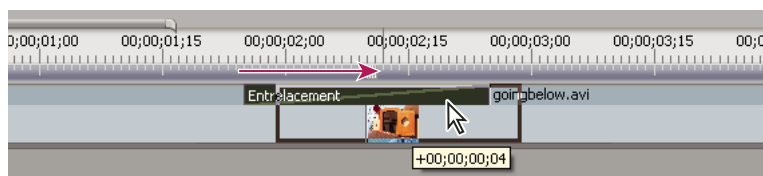
## Réglage de l'alignement d'une transition

Vous pouvez modifier l'alignement d'une transition ajoutée entre deux éléments dans le panneau Montage ou Options d'effet. Une transition ne doit pas obligatoirement être centrée ou strictement alignée par rapport à la découpe. Vous pouvez faire glisser la transition pour la repositionner par rapport à la découpe.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas transformer une transition à deux côtés en une transition à un seul côté. Si vous réalignez une transition à deux côtés sur le début ou la fin d'un élément, elle utilisera alors les poignées de l'élément adjacent.



### Pour aligner une transition dans le panneau Montage

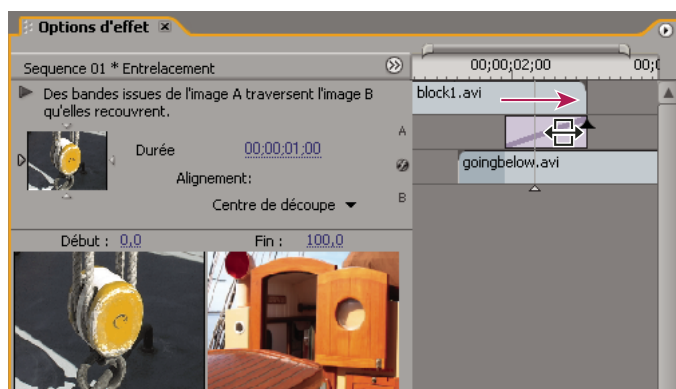
- 1 Effectuez un zoom avant dans le panneau Montage afin de voir clairement la transition.
- 2 Ensuite, faites glisser la transition sur la découpe afin de la repositionner.




Déplacement de la transition dans le panneau Montage afin de la repositionner

### Pour aligner une transition à l'aide du panneau Options d'effet :

- 1 Cliquez deux fois sur la transition dans le panneau Montage pour ouvrir le panneau Options d'effet.
- 2 Si l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet n'est pas visible, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer la fenêtre Montage  dans la fenêtre Options d'effet.
- 3 Dans l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet, placez le pointeur sur le centre de la transition pour faire apparaître l'icône Transition par glissement , puis faites glisser la transition à votre convenance. Pour un contrôle plus précis, agrandissez l'échelle de temps.
  - Pour placer la transition entière dans l'élément précédant le point de montage, faites glisser la transition vers la gauche pour en aligner la fin sur le point de montage.
  - Pour placer la transition entière dans l'élément suivant le point de montage, faites glisser la transition vers la droite pour en aligner le début sur le point de montage.
  - Pour répartir des parties inégales de la transition dans chaque élément, faites glisser la transition légèrement vers la gauche ou vers la droite. Pour un contrôle plus précis, agrandissez l'échelle de temps.






Glissement de la transition dans l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet

 Vous pouvez également choisir une option dans le menu contextuel Alignement de la fenêtre Options d'effet. L'option Démarrage personnalisé s'affiche uniquement lorsque vous faites glisser la transition vers un emplacement personnalisé sur la découpe.

## Pour déplacer simultanément une découpe et une transition

La fenêtre Options d'effet permet de modifier l'emplacement de la découpe. Déplacez la découpe pour modifier les points d'entrée et de sortie des éléments sans affecter la longueur de la séquence. Au fur et à mesure que vous déplacez la découpe, la transition est modifiée.

**Remarque :** vous ne pouvez pas déplacer la découpe au-delà de la fin d'un élément. Si les deux éléments ne comportent aucune image conformée au-delà de la découpe, vous ne pouvez pas repositionner la découpe.



- 1 Cliquez deux fois sur la transition dans le panneau Montage pour ouvrir le panneau Options d'effet.
- 2 Si l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet n'est pas visible, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer la fenêtre Montage  dans la fenêtre Options d'effet.
- 3 Dans l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet, placez le pointeur sur la transition, sur la ligne verticale mince indiquant la découpe. L'icône Transition par glissement  se transforme en icône Montage par propagation .
- 4 Faites glisser la découpe comme vous le souhaitez. (Vous ne pouvez pas déplacer la découpe au-delà de la fin d'un élément.)

## Modification de la durée d'une transition




Vous pouvez modifier la durée d'une transition dans le panneau Montage ou Options d'effet.

l'allongement de la durée d'une transition nécessite que l'un des éléments ou les deux disposent de suffisamment d'images conformées pour pouvoir accepter une transition plus longue. (Voir « Poignées d'éléments et transitions » à la page 157.)

### Pour changer la durée d'une transition dans le panneau Montage

❖ Dans le panneau Montage, placez le pointeur de la souris sur la fin de la transition pour faire apparaître l'icône d'ajustement du point d'entrée  ou du point de sortie , puis faites-la glisser.

### Pour modifier la durée d'une transition dans le panneau Options d'effet

- 1 Cliquez deux fois sur la transition dans le panneau Montage pour ouvrir le panneau Options d'effet.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Dans l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet, placez le pointeur de la souris sur la transition pour faire apparaître l'icône d'ajustement du point d'entrée  ou du point de sortie , puis faites-la glisser. (Si l'échelle de temps de la fenêtre Options d'effet n'est pas visible, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer la fenêtre Montage  dans la fenêtre Options d'effet.)
  - Faites glisser la valeur Durée ou sélectionnez-la et entrez une nouvelle valeur. La longueur de la transition change en fonction de l'option d'alignement sélectionnée :

**Centre de découpe ou Démarrage personnalisé** Les points de départ et de fin de la transition se déplacent de façon uniforme dans des directions opposées.

**Début de découpe** Seule la fin de la transition se déplace.

**Fin de découpe** Seul le début de la transition se déplace.

### Pour définir la durée par défaut des transitions

La durée par défaut d'une transition audio ou vidéo est d'une seconde. Si vous modifiez la durée par défaut, la nouvelle valeur n'a aucun effet sur les transitions déjà créées.

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Général.
- 2 Modifiez la valeur de la commande Durée par défaut de la transition vidéo ou Durée par défaut de la transition audio ; cliquez ensuite sur OK.

## Pour repositionner le centre d'une transition

Certaines transitions, telles que Diaphragme rond, sont placées autour d'un centre. Dès lors qu'une transition possède un centre repositionnable, vous pouvez faire glisser un petit cercle dans la zone de prévisualisation A de la fenêtre Options d'effet.

- 1 Cliquez sur la transition dans le panneau Montage pour ouvrir le panneau Options d'effet.
- 2 Dans la zone de prévisualisation A de la fenêtre Options d'effet, faites glisser le petit cercle pour repositionner le centre de la transition. (Certaines transitions ne disposent pas de point central réglable.)



Centre par défaut (gauche) et centre repositionné (droite)

## Pour modifier les réglages d'une transition

- 1 Sélectionnez une transition en cliquant dessus dans le panneau Montage.

- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, définissez les réglages suivants :

**Sélecteurs d'extrémité** Modifie l'orientation ou le sens de la transition. Cliquez sur la flèche du sélecteur d'extrémité dans la vignette de la transition. Par exemple, la transition Portes coulissantes peut être orientée verticalement ou horizontalement. Une transition ne contient pas de sélecteur d'extrémité si son orientation est unique ou si l'orientation ne s'applique pas.

**Curseurs Début et Fin** Définit le pourcentage de transition terminée au début et à la fin de la transition. Maintenez la touche Maj enfoncée pour déplacer simultanément les curseurs Début et Fin.

**Afficher les images** Affiche les images de départ et de fin des éléments.

**Épaisseur du contour** Ajuste l'épaisseur du contour de la transition (facultatif). Par défaut, aucun contour n'est visible. Certaines transitions en sont dépourvues.

**Couleur du contour** Définit la couleur du contour de la transition. Cliquez deux fois sur l'échantillon de couleur ou utilisez la pipette pour choisir la couleur.

**Inverser** Lit la transition en sens inverse. Par exemple, la transition Balayage radio s'exécute dans le sens antihoraire.

**Qualité du lissage** Ajuste le lissage des contours de la transition.

**Personnalisée** Modifie les réglages propres à la transition. La plupart des transitions ne disposent pas de réglages personnalisés.

## Transitions personnalisables

### Pour appliquer un masque image en tant que transition

Vous pouvez appliquer une image bitmap noir et blanc comme masque de transition : l'image A apparaît dans les zones noires du masque et l'image B dans les zones blanches. Si l'image utilisée pour le masque est en niveaux de gris, les pixels comportant 50 % de gris ou plus sont convertis en pixels noirs, et les pixels à moins de 50 % de gris sont convertis en pixels blancs.



Image utilisée comme masque pour créer une transition.

- 1 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Transitions vidéo, puis le chutier Effet spécial.

**2** Faites glisser la transition Masque depuis le chutier Effet spécial vers un point de montage entre des éléments du panneau Montage.

**3** Cliquez sur Sélectionner, puis cliquez deux fois sur le fichier d'image à utiliser comme masque. L'image sélectionnée apparaît dans la boîte de dialogue Masque. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Pour utiliser une autre image pour le masque, cliquez sur Personnaliser dans la fenêtre Options d'effet.

Pour prévisualiser la transition, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur la transition dans le panneau Montage.

## Pour appliquer la transition Dégradé

Adobe Premiere Pro peut utiliser une image en niveaux de gris pour créer un dégradé. Dans ce type de transition, l'image B remplit la zone noire de l'image en niveaux de gris, puis transparait progressivement dans les niveaux de gris jusqu'à ce que la zone blanche devienne transparente.

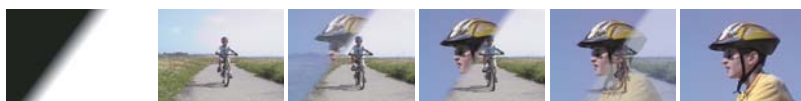


Image source dégradée (extrémité gauche) et transition résultante

**1** Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Transitions vidéo et le chutier Balayage qu'il contient.

**2** Faites glisser la transition Dégradé depuis le chutier Balayage vers un point de montage entre des éléments dans le panneau Montage.

**3** Cliquez sur Sélectionner, puis cliquez deux fois sur le fichier à utiliser pour la transition. L'image apparaît dans la boîte de dialogue Dégradé.

**4** Pour adoucir les contours de la transition, faites glisser le curseur Adoucissement. Plus vous le déplacez vers la droite, plus l'image A transparait dans l'image B. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Pour utiliser une autre image pour le masque, cliquez sur Personnaliser dans la fenêtre Options d'effet.

Pour prévisualiser la transition, faites glisser l'indicateur d'instant présent sur la transition dans le panneau Montage.

## Pour utiliser la transition Arraché

**1** Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Transitions vidéo et le chutier Transitions GPU qu'il contient.

**2** Faites glisser la transition Arraché depuis le chutier Transitions GPU vers un point de montage entre deux éléments dans le panneau Montage.

**3** Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur Personnaliser et définissez les options de la transition :

**Rangées et Colonnes** Spécifiez le nombre de rangées et de colonnes à utiliser pour diviser l'écran en rectangles pour la rotation.

**Ordre de basculement** Indique comment les rectangles doivent pivoter. Par exemple, selon un motif en damier ou en spirale.

**Axe** Indique si les rectangles doivent pivoter verticalement ou horizontalement.

# Chapitre 10 : Audio

## Utilisation de séquences audio

### A propos de l'audio

Avec Adobe Premiere Pro, vous pouvez effectuer le montage audio, ajouter des effets et mixer autant de pistes dans une séquence que votre ordinateur vous le permet. Les pistes peuvent contenir des canaux mono, stéréo ou 5.1 Surround.

Pour utiliser de l'audio dans Premiere Pro, vous devez d'abord l'importer dans votre projet ou l'enregistrer directement sur une piste. Vous pouvez importer des éléments audio ou des éléments vidéo contenant de l'audio. Le nombre des canaux dans les éléments peut varier : mono (un canal audio), stéréo (deux canaux audio) ou 5.1 Surround (5 canaux audio plus un canal audio d'effets basse fréquence).

Une fois que vous avez intégré les éléments audio dans votre projet, vous pouvez les ajouter à une séquence et les monter tout comme des éléments vidéo. Vous pouvez également afficher les signaux des éléments audio et les ajuster (commande Raccorder) dans le Moniteur source avant d'ajouter un élément audio à une séquence. Vous pouvez régler le volume et les paramètres de balance audio directement dans la fenêtre Montage ou Options d'effet ou modifier le mixage en temps réel dans la fenêtre Mixage audio. Vous pouvez également ajouter des effets aux éléments audio d'une séquence. Si vous préparez un mixage complexe contenant de nombreuses pistes, pensez à les organiser en mixages secondaires et en séquences imbriquées.



*Si vous avez Adobe Audition 2.0, vous pouvez utiliser la commande Modifier dans Audition pour envoyer un fichier audio dans Adobe Audition pour des modifications avancées.*

### Voir également

- « Enregistrement de séquences audio » à la page 177
- « Réglage du gain et du volume » à la page 179
- « Canaux des éléments audio » à la page 167
- « Définition des points d'entrée et de sortie audio basés sur des échantillons » à la page 138
- « Montage audio dans Adobe Audition » à la page 193

### Pistes audio dans une séquence

Une séquence Adobe Premiere Pro peut contenir les pistes audio suivantes dans n'importe quelle combinaison :

**Mono (monophonique)** Contient un canal audio.

**Stéréo** Contient deux canaux audio (gauche et droite).

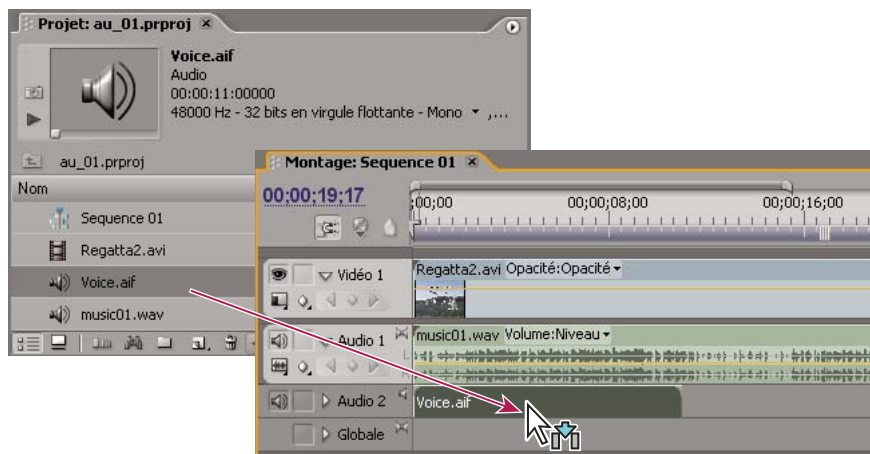
**5.1** Contient trois canaux audio avant (gauche, centre et droite), deux canaux Surround ou arrière (gauche et droite), ainsi qu'un canal d'effets basse fréquence (LFE) routé à un caisson de basse.

Vous pouvez à tout moment ajouter ou supprimer des pistes. Une fois que vous avez créé une piste, vous ne pouvez pas changer le nombre de canaux qu'elle utilise. Une séquence contient toujours une piste principale qui contrôle la sortie combinée de toutes les pistes de la séquence. Le format de la piste principale est spécifié dans les options Séquence par défaut de la boîte de dialogue Réglages du projet (choisissez Projet > Réglages du projet > Séquence par défaut). La boîte de dialogue Réglages du projet indique également le nombre par défaut de pistes audio dans une séquence et le nombre de canaux dans les pistes audio par défaut.

L'audio de la séquence peut contenir deux types de pistes. Les pistes *audio* normales contiennent de l'audio réel. Les *pistes* de mixage secondaire sortent les signaux combinés des pistes qui leur sont envoyées. Les pistes de mixage secondaire sont utiles pour gérer les mixages et les effets.



Bien que chaque séquence soit créée avec un nombre de pistes audio par défaut dans la fenêtre Montage, Adobe Premiere Pro crée automatiquement de nouvelles pistes en fonction des besoins de l'utilisateur. Ceci est utile si le nombre d'éléments audio que vous insérez dépasse le nombre de pistes disponibles dans une séquence ou si le nombre de canaux dans un élément audio ne correspond pas au nombre de canaux dans les pistes audio par défaut.



Adobe Premiere Pro crée une nouvelle piste audio pour respecter le format de canal d'un élément déplacé dans le panneau Montage.

## Voir également

- « Paramètres généraux » à la page 23
- « Utilisation des mixages secondaires » à la page 185
- « Pour ajouter des pistes » à la page 107
- « Pour supprimer des pistes » à la page 108
- « Pour renommer une piste » à la page 108

## Canaux des éléments audio

Les éléments peuvent contenir un canal (mono), deux canaux, gauche et droite (stéréo) ou 5 canaux surround avec un canal d'effets basse fréquence (5.1 Surround). Bien qu'une séquence puisse contenir n'importe quelle combinaison d'éléments, l'audio est mixé en respectant le format (mono, stéréo ou 5.1 Surround) de la piste principale.

Adobe Premiere Pro permet de modifier le format de la piste (le regroupement des canaux audio) dans un élément audio. Vous pouvez, par exemple, avoir besoin d'appliquer des effets audio différents à chaque canal d'un élément stéréo ou 5.1 Surround. Vous pouvez alors changer le format de la piste dans les éléments stéréo ou 5.1 Surround pour que l'audio soit placé sur des pistes mono distinctes lorsque les éléments sont ajoutés à une séquence.

**Remarque :** Vous devez changer le format de piste de l'élément principal avant d'ajouter une instance de l'élément à une séquence.

Adobe Premiere Pro vous permet également de redéfinir les correspondances des canaux ou des pistes de sortie des canaux audio d'un élément. Vous pouvez, par exemple, redéfinir la correspondance de l'audio du canal de gauche d'un élément stéréo de manière à ce qu'il soit diffusé sur le canal de droite.

## Voir également

- « Pour afficher ou masquer les formes d'onde audio d'une piste audio » à la page 106
- « Pour éclater les canaux en un élément audio » à la page 174
- « Correspondance des canaux audio » à la page 173

## Mixage de pistes et éléments audio

Le *mixage* consiste à mélanger et à modifier les sons qui composent une séquence audio. Une séquence peut contenir plusieurs éléments audio sur une ou plusieurs pistes. Les actions effectuées lors du mixage audio s'appliquent à des niveaux différents dans une séquence. Ainsi, vous pouvez appliquer une valeur de niveau audio à un élément et une autre valeur à la piste contenant l'élément. En outre, il peut arriver qu'une piste qui soit en réalité une séquence imbriquée contienne déjà des variations de volume et des effets appliqués aux pistes de la séquence source. Les valeurs appliquées à tous ces niveaux sont regroupées pour le mixage final.

Vous pouvez modifier un élément audio en appliquant un effet à celui-ci ou à la piste qui le contient. Pensez à appliquer des effets de façon systématique et planifiée afin d'éviter des conflits ou des redondances de réglages dans le même élément.

### Voir également

« Pour enregistrer une source analogique » à la page 73

« Application d'effets audio aux éléments » à la page 188

## Ordre de traitement de l'audio

Lorsque vous montez des séquences, Adobe Premiere Pro traite l'audio dans l'ordre suivant, du premier au dernier :

- Ajustements de gain appliqués avec la commande Élément > Options audio > Gain audio.
- Effets appliqués aux éléments.
- Les réglages des pistes sont traités dans l'ordre suivant : Effets pré-équilibreur, émissions pré-équilibreur, silence, équilibreur, métrage, effets post-équilibreur, émissions post-équilibreur, puis position de panoramique/balance.
- Volume de sortie des pistes de gauche à droite dans la fenêtre Mixage audio, des pistes audio aux pistes de mixage secondaire, se terminant à la piste principale.

**Remarque :** Il est possible de modifier le chemin d'accès du signal par défaut par des émissions ou en modifiant le réglage de sortie d'une piste.


### Voir également

« Pour envoyer une piste à un mixage secondaire » à la page 186

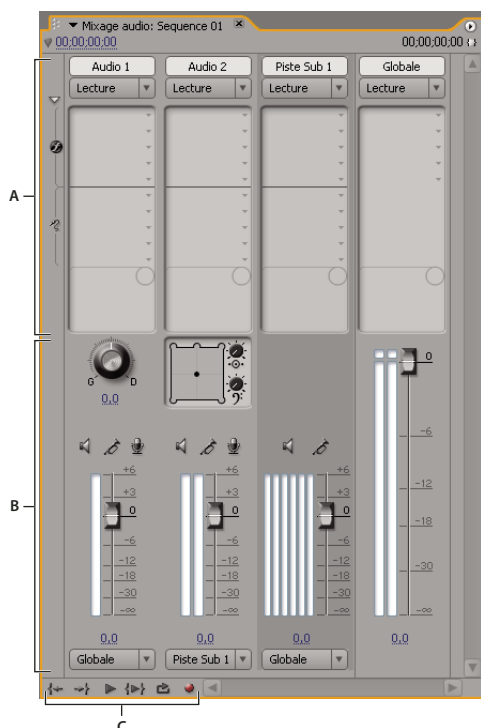
## Espace de travail Audio

Adobe Premiere Pro comporte un espace de travail audio préconfiguré et constitué de panneaux disposés de manière ergonomique pour faciliter l'exécution des tâches audio.

Pour ouvrir l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Audio.

 Vous pouvez modifier la disposition des fenêtres et choisir Fenêtre > Espace de travail > Enregistrer l'espace de travail pour enregistrer la nouvelle configuration et créer ainsi votre propre espace de travail audio. Veillez à nommer votre espace de travail dans la boîte de dialogue Enregistrer l'espace de travail avant de cliquer sur le bouton Enregistrer.

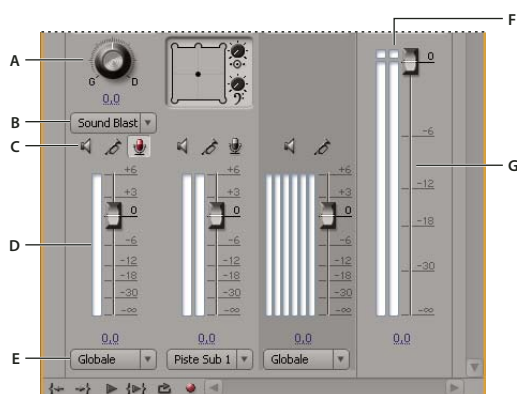
## Audio Mélangeur



Mixage audio

A. Zone de pistes B. Zone de contrôles C. Commandes de lecture

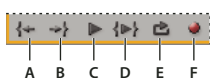
Dans la fenêtre Mixage audio, vous pouvez ajuster les réglages tout en écoutant des pistes audio et en visualisant des pistes vidéo. Chaque piste dans la fenêtre Mixage audio correspond à une piste dans la bande de montage de la séquence active et affiche les pistes audio de cette bande sous la forme d'une console audio. Chaque piste porte un nom visible en haut de la fenêtre Mixage audio. Cliquez deux fois sur le nom d'une piste pour la renommer. Vous pouvez également utiliser la fenêtre Mixage audio pour enregistrer directement de l'audio dans les pistes d'une séquence.



Audio Mélangeur

A. Contrôle de balance B. Canal d'entrée de piste C. Boutons Piste muette/Piste solo/Activer la piste pour l'enregistrement D. Vumètres et atténuateurs E. Affectation de sortie de piste F. Indicateur d'écrêtage G. Vumètre et atténuateur principal

Par défaut, la fenêtre Mixage audio affiche toutes les pistes audio et l'atténuation du volume principal, ainsi que les niveaux des signaux de sortie de contrôle du vumètre. Elle représente les pistes de la séquence active uniquement et non toutes les pistes du projet. Pour créer un mixage de projet principal à partir de plusieurs séquences, configurez une séquence principale et imbriquez-y les autres séquences.



Commandes de lecture de mixage audio

A. Atteindre le point d'entrée B. Atteindre le point de sortie C. Lecture/Activer/Désactiver l'arrêt D. Lecture du début à la fin E. Boucle F. Enregistrer

Vous pouvez ouvrir et ancrer une fenêtre d'audiomètres séparée n'importe où dans l'espace de travail, pour exercer un contrôle continu de l'audio même si la fenêtre Mixage audio n'est pas entièrement visible ou si la section d'atténuation du volume principal est hors de l'écran. La fenêtre des audiomètres reflète l'affichage audio des pistes principales dans la fenêtre Mixage audio. En revanche, elle n'affiche pas la sortie audio des fenêtres Acquisition, Moniteur source ou Moniteur de référence.

Si vous appliquez un effet de module externe VST à une piste dans la fenêtre Mixage audio, cliquez deux fois sur l'effet dans le volet des effets et des émissions pour l'ouvrir dans une fenêtre VST et le modifier à l'aide des commandes disponibles.



Mixage audio

A. Code temporel B. Mode d'automatisation C. Effets D. Émissions E. Option d'effet ou d'émission F. Menu Fenêtre G. Entrée/Sortie durée du programme H. Nom du suivi

## Voir également

« Pour enregistrer une source analogique » à la page 73

« Utilisation des effets VST » à la page 190

## Pour modifier le mixage audio

❖ Choisissez une des options suivantes dans le menu de la fenêtre Mixage audio :

- Pour afficher ou masquer des pistes spécifiques, choisissez Afficher/Masquer les pistes, utilisez les options pour identifier les pistes à afficher, puis cliquez sur OK.
- Pour afficher les niveaux d'entrée des vumètres (et non les niveaux des pistes dans Adobe Premiere Pro), choisissez Niveaux d'entrée seuls. Lorsque cette option est activée, vous pouvez toujours surveiller l'audio dans Adobe Premiere Pro pour toutes les pistes qui ne sont pas en cours d'enregistrement.
- Pour afficher le temps en unités audio et non en images vidéo, choisissez Unités audio. Vous pouvez spécifier le type de mesure (unités audio ou millisecondes) en modifiant l'option Format d'affichage dans la boîte de dialogue Projet > Réglages du projet > Général. L'option Unités audio affecte les affichages temporels dans les fenêtres Mixage audio, Programme et Montage.
- Pour afficher le volet des effets et des émissions, cliquez sur le triangle Afficher/Masquer les effets et les émissions sur le côté gauche de la fenêtre Mixage audio. Pour ajouter un effet ou une émission, cliquez sur le triangle Sélection effet ou Envoyer sélection affectation dans le volet des effets et des émissions, puis choisissez une option dans le menu contextuel.

**Remarque :** Si vous ne voyez pas toutes les pistes qui doivent normalement s'afficher, il est possible qu'elles apparaissent hors de la fenêtre Mixage audio. Redimensionnez la fenêtre ou faites-la défiler horizontalement.

## Pour contrôler des pistes spécifiques dans la fenêtre Mixage audio

❖ Cliquez sur le bouton Piste solo pour les pistes correspondantes.

Seules les pistes pour lesquelles le bouton Piste solo est activé sont contrôlées au cours de la lecture.

**Remarque :** Vous pouvez exclure une piste à l'aide du bouton Piste muette. Cependant, utilisez l'icône de haut-parleur du panneau Montage pour sélectionner les pistes à écouter pendant le montage et ayez recours au bouton Piste muette pour le contrôle automatisé.

#### Pour ouvrir une fenêtre d'audiomètres séparée

❖ Choisissez Fenêtre > Pistes audio principales

### Affichage des données audio

Pour vous aider à visualiser et à modifier les réglages audio des éléments ou des pistes, Adobe Premiere Pro comporte plusieurs affichages de données audio identiques. Vous pouvez afficher et modifier les valeurs d'effet ou de volume des pistes ou des éléments dans la fenêtre Mixage audio ou Montage. Vérifiez que l'affichage des pistes est réglé sur Afficher les images clés des pistes ou Afficher le volume des pistes.

De plus, les pistes dans la fenêtre Montage contiennent des signaux qui sont des représentations visuelles de l'audio d'un élément. La hauteur de chaque signal indique l'amplitude (le niveau plus ou moins élevé du volume) de l'audio ; plus la taille du signal est grande, plus le volume de l'audio est élevé. L'affichage des signaux d'une piste audio permet de localiser une séquence audio spécifique dans un élément.

Pour afficher un signal, développez la piste en cliquant sur le triangle en regard du nom de celle-ci.



Lorsque vous cliquez sur le triangle, la piste est développée et le signal audio apparaît.

### Voir également




« Audio Mélangeur » à la page 169

« A propos du panneau Montage » à la page 102

#### Pour afficher des éléments audio

Vous pouvez afficher les graphiques temporels Volume, Silence ou Panoramique d'un élément audio, ainsi que son signal dans la fenêtre Montage. Vous pouvez également afficher un élément audio dans la fenêtre Moniteur source qui sert à définir des points d'entrée et de sortie précis. Enfin, vous pouvez afficher la durée de la séquence en unités audio et non en images, ce qui est pratique pour modifier l'audio en incréments plus petits que les images.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour visualiser le signal audio d'un élément dans la fenêtre Montage, cliquez sur le triangle situé à gauche du nom de la piste audio, puis sur l'icône Définir le style d'affichage  sous l'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes . Ensuite, choisissez Afficher la forme d'onde.
- Pour afficher un élément audio dans la fenêtre Moniteur source lorsque l'élément se trouve dans la fenêtre Montage, cliquez deux fois sur cet élément.
- Pour afficher un élément audio dans la fenêtre Moniteur source lorsque l'élément se trouve dans la fenêtre Projet, faites glisser cet élément dans la fenêtre Moniteur source. Si un élément contient une partie vidéo et audio, vous pouvez afficher la partie audio dans la fenêtre Moniteur source en cliquant sur le bouton Activer/Désactiver l'audio et la vidéo à plusieurs reprises pour faire apparaître l'icône Audio .

#### Pour visualiser la durée en unités audio


❖ Dans le panneau Mixage audio, Moniteur du programme, Moniteur source ou Montage, choisissez Unités audio dans le menu.



Pour afficher des informations détaillées sur le volume lors de l'affichage d'un signal audio dans la fenêtre Montage, augmentez la hauteur de la piste. Pour afficher des informations détaillées sur la durée, affichez la durée en unités audio.

## Réglages audio rapides

Adobe Premiere Pro comporte un module de mixage audio complet même si vous n'aurez pas forcément besoin de toutes les options proposées. Par exemple, vous pouvez créer un premier montage à partir de l'audio et de la vidéo acquises ensemble à partir d'un métrage DV et le sortir sur des pistes stéréo. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Démarrez avec les pistes principales et une atténuation de volume dans la fenêtre Mixage audio. Si le volume est en deçà de 0 décibel ou trop élevé (l'indicateur d'écartage rouge s'allume), ajustez le niveau des éléments ou des pistes comme il convient.
- Pour exclure temporairement une piste, utilisez le bouton Piste muette dans le panneau Mixage audio ou l'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes  dans le panneau Montage. Pour exclure temporairement d'autres pistes, utilisez le bouton Solo dans la fenêtre Mixage audio.
- Lorsque vous procédez à un réglage audio, déterminez si celui-ci doit s'appliquer à la piste complète ou à certains éléments. Les pistes et les éléments audio sont modifiés de différentes façons.
- Utilisez la commande Afficher/Masquer les pistes dans le menu du panneau Mixage audio pour n'afficher que les informations nécessaires et optimiser l'espace à l'écran. Si vous n'utilisez pas d'effets ni d'émissions, masquez-les en cliquant sur le triangle situé sur le côté gauche de la fenêtre Mixage audio.

## Voir également

« Réglage du gain et du volume » à la page 179

« Mixage de pistes et éléments audio » à la page 168

# Utilisation des éléments, des canaux et des pistes

## Pour extraire l'audio des éléments

Vous pouvez extraire l'audio des éléments et générer de nouveaux éléments audio principaux dans votre projet. Les éléments principaux d'origine sont préservés. Tous les réglages de correspondance des canaux source, de gain, de vitesse, de durée et de métrage dans les éléments principaux sont appliqués aux nouveaux éléments audio extraits.

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs éléments contenant de l'audio dans la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Élément > Options audio > Extraire l'audio.

Adobe Premiere Pro crée de nouveaux fichiers audio contenant l'audio extrait. La mention « Extrait » est ajoutée à la fin du nom des nouveaux éléments audio.

## Pour interpréter et remplacer l'audio dans une séquence

Vous pouvez sélectionner un élément audio dans une séquence et créer un nouvel élément qui remplacera celui que vous avez sélectionné. Le nouvel élément audio contient le montage et les effets que vous avez appliqués à l'élément d'origine de la séquence. Si vous avez ajusté l'élément d'origine de la séquence, le nouvel élément ne contient que l'audio ajusté au lieu de l'audio complet de l'élément principal d'origine.

- 1 Sélectionnez un élément audio dans une séquence.
- 2 Choisissez Élément > Options audio > Rendu et remplacement.

Un nouvel élément audio est créé en remplacement de l'élément audio sélectionné. L'élément principal (audio ou vidéo) contenant de l'audio) dans la fenêtre Projet reste inchangé.

## Correspondance des canaux audio

Vous pouvez faire correspondre l'audio d'un élément à des canaux et des pistes audio lorsque cet élément est ajouté à une séquence ou affiché dans la fenêtre Moniteur source. La commande Correspondances des canaux source permet de faire correspondre l'audio des éléments dans la fenêtre Projet à différents canaux et pistes. Vous pouvez appliquer la commande à plusieurs éléments principaux. Lorsque la commande est appliquée, les options suivantes sont disponibles dans la boîte de dialogue Correspondances des canaux source :

**Format de la piste** Définit le type de la piste qui regroupe les canaux audio de l'élément : mono, stéréo, mono en mode stéréo ou 5.1 Surround. Lorsque vous changez le format de la piste de l'élément principal de stéréo ou 5.1 Surround en mono, Adobe Premiere Pro fait correspondre chaque canal à une piste mono distincte. Lorsque vous ajoutez l'élément à la séquence, les éléments se trouvant sur les différentes pistes mono sont reliés. Pour plus d'informations sur la liaison de plusieurs éléments, voir « Liaison de plusieurs éléments audio » à la page 175

**Activer** Active ou désactive un canal audio source. Lorsque vous ajoutez un élément à une séquence, seuls les canaux activés sont ajoutés à la fenêtre Montage. En désactivant un canal source, vous évitez de remplacer son canal de sortie par un autre canal source.

**Canal source** Répertorie les canaux d'origine de l'audio de l'élément.

**Piste** Affiche l'ordre dans lequel les canaux sont placés dans le panneau Montage.

*Remarque : Sous Piste, les nombres ne correspondent pas aux numéros réels des pistes audio.*

**Couche** Affiche le type de canal auquel le canal source correspond.

**Bouton et curseur de lecture** Permet de prévisualiser l'audio du canal source sélectionné. Vous pouvez prévisualiser un canal source même s'il est désactivé. Le bouton et le curseur de lecture ne sont pas disponibles si vous appliquez la commande Correspondances des canaux source à plusieurs éléments principaux.

Vous devez établir les correspondances des canaux audio source avant d'ajouter un élément à une séquence. Si vous appliquez la commande Correspondances des canaux source à un élément principal ajouté à une séquence, vous pourrez seulement échanger les pistes et les canaux de sortie entre les canaux source. Les options Format de la piste et Activer ne sont pas disponibles. Cela permet d'éviter que la configuration de l'élément principal ne soit plus synchronisée avec les instances de l'élément principal qui figurent déjà dans une séquence.

### Pour faire correspondre les canaux audio dans un élément

Adobe Premiere Pro vous permet de faire correspondre l'audio d'un élément aux canaux des pistes audio.

**1** Sélectionnez un ou plusieurs éléments contenant de l'audio dans la fenêtre Projet et choisissez Eléments > Options audio > Correspondances des canaux source.

*Remarque : Si vous sélectionnez plusieurs éléments audio, veillez à ce que le format de la piste soit le même dans tous les éléments sélectionnés.*

**2** Dans la boîte de dialogue Correspondances des canaux source, effectuez l'une des actions suivantes:

- Pour faire correspondre l'audio à un autre format de piste, cliquez sur le format voulu (Mono, Stéréo, Mono en mode Stéréo ou 5.1).
- Pour activer ou désactiver un canal audio, sélectionnez ou désélectionnez l'option Activer pour le canal source voulu. Lorsque vous ajoutez un élément à une séquence, seuls les canaux activés sont ajoutés à la fenêtre Montage.
- Pour faire correspondre un canal source à un autre canal ou piste de sortie, faites glisser l'icône du canal ou de la piste voulue d'une ligne de canal source à une autre. Les canaux ou les pistes de sortie des deux canaux source permutent.

*Remarque : Lorsque vous visualisez un élément dont les canaux source ont de nouvelles correspondances dans la fenêtre Options d'effet, les pistes apparaissent par ordre croissant, mais les canaux source qui leur sont associés sont déterminés en fonction des correspondances.*

- Pour faire correspondre moins de six canaux source aux canaux de sortie dans une séquence audio 5.1 Surround, faites glisser l'icône du canal d'une ligne de canal source à une autre ou cliquez sur l'icône du canal 5.1 jusqu'à ce que le canal source corresponde au canal de sortie voulu.
- Pour prévisualiser l'audio d'un canal, sélectionnez le canal source et cliquez sur le bouton Lecture ou utilisez le curseur.

3 Cliquez sur OK pour appliquer les correspondances des canaux source à l'audio de l'élément.

### Formats de piste pour les correspondances des canaux audio source

**Mono** Crée une correspondance avec les canaux audio source de manière à ce qu'ils soient placés sur des pistes audio mono distinctes lorsque l'élément est ajouté à une séquence. Vous pouvez appliquer le format de piste Mono à des éléments contenant n'importe quel nombre de canaux audio.

**Stéréo** Crée une correspondance avec les canaux audio source de manière à ce que les canaux couplés soient placés sur des pistes audio stéréo distinctes lorsque l'élément est ajouté à une séquence. Vous pouvez appliquer le format de piste Stéréo à des éléments contenant n'importe quel nombre de canaux audio. En revanche, si l'élément ne contient pas un nombre pair de canaux, c'est-à-dire s'il ne contient qu'un seul canal, un canal contenant du silence est créé et couplé au canal impair de l'élément lorsque celui-ci est ajouté à une séquence.

**Mono en mode Stéréo** Crée une correspondance avec les canaux audio source de manière à ce qu'ils soient placés sur des pistes stéréo distinctes lorsque l'élément est ajouté à une séquence. Adobe Premiere Pro duplique l'audio des canaux source mono et le place dans les canaux de gauche et de droite des pistes stéréo. Vous pouvez appliquer le format de piste Mono en mode Stéréo à des éléments contenant n'importe quel nombre de canaux audio.

**5.1** Crée une correspondance avec les canaux audio source de manière à placer un ou plusieurs groupes de six canaux dans des canaux audio 5.1 Surround distincts lorsque l'élément est ajouté à la fenêtre Montage. Si le nombre de canaux source n'est pas un multiple de six, Adobe Premiere Pro crée une piste audio 5.1 Surround contenant du silence sur au moins un canal lorsque l'élément est ajouté au panneau Montage.

### Voir également

« Correspondance de la sortie audio » à la page 178

### Pour éclater les canaux en un élément audio

La commande Eclater en éléments mono crée des éléments audio mono à partir d'une séquence audio stéréo ou 5.1 Surround d'un élément. L'éclatement d'un élément stéréo crée deux éléments audio mono, un pour chaque canal. De même, l'éclatement d'un élément 5.1 Surround crée six éléments audio mono, soit cinq canaux plus le canal LFE. L'élément principal d'origine est toujours conservé.

1 Dans la fenêtre Projet, sélectionnez un élément contenant de l'audio stéréo ou 5.1 Surround.

2 Choisissez Élément > Options audio > Eclater en éléments mono.

Le nom des fichiers obtenus reflète le nom de l'élément d'origine suivi du nom des canaux. Ainsi, un élément audio stéréo nommé Zoom est éclaté en deux fichiers nommés Zoom vers la gauche et Zoom vers la droite.



*La commande Eclater en éléments mono ne crée pas d'éléments liés. Si vous voulez créer des éléments mono qui soient liés, utilisez la commande Correspondances des canaux source.*

### Voir également

« Liaison de plusieurs éléments audio » à la page 175

### Pour utiliser un élément mono en tant que stéréo

Il est parfois utile d'utiliser un élément audio mono en tant qu'élément stéréo. La fonctionnalité Correspondances des canaux source vous permet d'appliquer un élément mono à une paire de canaux stéréo de gauche et de droite.

1 Sélectionnez un élément mono dans la fenêtre Projet.

2 Choisissez Élément > Options audio > Correspondances des canaux source.

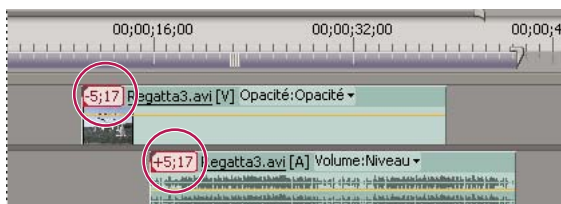
3 Dans la boîte de dialogue Correspondances des canaux source, sélectionnez Mono en mode Stéréo.

**Important :** Vous ne pouvez appliquer la commande Correspondances des canaux source à un élément mono que si celui-ci se trouve dans la fenêtre Projet et avant qu'il n'apparaisse dans la fenêtre Montage. Vous ne pouvez pas convertir une instance d'élément en stéréo lorsqu'elle est utilisée dans une piste audio mono.



## Liaison de plusieurs éléments audio

Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez lier un élément vidéo à plusieurs éléments audio ou lier plusieurs éléments audio entre eux. Les éléments liés restent synchronisés lorsque vous les déplacez et les ajustez dans la fenêtre Montage. Vous pouvez appliquer des effets audio, notamment des effets panoramiques et de volume, à tous les canaux des éléments liés. En revanche, si, lors d'un montage, vous déplacez l'un des éléments liés sans déplacer les autres, des indicateurs vous signalent que les éléments ne sont plus synchronisés.



Des indicateurs apparaissent lorsque des éléments liés ne sont plus synchronisés.

**Remarque :** Une liaison de plusieurs éléments ne peut contenir qu'un élément vidéo.

Pour créer une liaison de plusieurs éléments, les éléments audio doivent avoir le même type de canal et chaque élément doit être sur une piste différente. Si les éléments sont déjà liés, par exemple un élément audio lié à un élément vidéo, ils doivent être séparés avant de créer la liaison de plusieurs éléments.

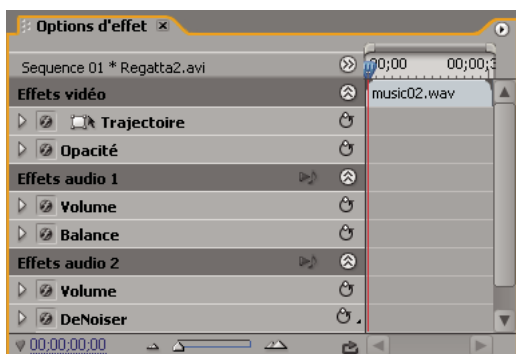
Lorsque vous liez des éléments audio dans une séquence, seules les occurrences des éléments principaux sont liées. Les éléments audio principaux d'origine dans la fenêtre Projet sont préservés.

La fenêtre Moniteur source vous permet d'afficher et d'ajuster les liaisons de plusieurs éléments. Pour afficher une piste dans une liaison, choisissez-la dans le menu contextuel Piste. Vous ne pouvez afficher et lire qu'un seul canal à la fois dans la fenêtre Moniteur source. Si les éléments liés comportent des marques, la bande de montage de la fenêtre Moniteur source affiche uniquement les marques de la piste affichée. Si la fenêtre Moniteur source affiche une liaison à partir de la fenêtre Projet, utilisez le bouton Incruster ou Insérer pour ajouter les éléments liés à des pistes distinctes dans la fenêtre Montage.



Sélection d'une piste pour une liaison de plusieurs éléments dans le Moniteur source

La fenêtre Options d'effet affiche toutes les pistes audio et vidéo dans une liaison de plusieurs éléments avec les effets qui leur sont appliqués. Vous pouvez appliquer les effets de la fenêtre Effets à un groupe dans la fenêtre Options d'effet.



Fenêtre Options d'effet avec les effets appliqués aux pistes audio dans une liaison de plusieurs éléments.

## Voir également

« Liaison d'éléments vidéo et audio dans le panneau Montage » à la page 139

« Pour modifier une liaison de plusieurs éléments dans la fenêtre Moniteur source » à la page 176

### Pour lier des éléments audio dans la fenêtre Montage

La fenêtre Montage permet de lier plusieurs éléments audio à un élément vidéo ou plusieurs éléments audio entre eux. Sachez toutefois que vous liez uniquement des instances des éléments principaux dans la fenêtre Montage. Les éléments principaux d'origine dans la fenêtre Projet ne sont pas liés.

**1** (Facultatif) Si nécessaire, sélectionnez les éléments vidéo et audio liés puis choisissez **Élément > Rompre le lien**.

**Remarque :** Si vous liez un élément vidéo à plusieurs éléments audio, vous devez d'abord le dissocier de son audio d'origine, sinon, vous ne pourrez regrouper que les éléments.

**2** Procédez de l'une des façons suivantes :

- A l'aide de la touche Maj, sélectionnez un élément vidéo et plusieurs éléments audio sur des pistes séparées dans le panneau Montage.
- A l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs éléments audio sur des pistes séparées dans le panneau Montage.

Tous les éléments audio doivent avoir le même format de piste (mono, stéréo ou 5.1 Surround).

**3** Choisissez **Élément > Lier**.

## Voir également

« Pour associer des éléments » à la page 127

### Pour modifier une liaison de plusieurs éléments dans la fenêtre Moniteur source

**1** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans la fenêtre Projet, cliquez deux fois sur un élément principal lié.
- Dans la fenêtre Montage, cliquez deux fois sur un élément lié.

**2** Choisissez une piste dans le menu **Piste** pour afficher un canal particulier.

**3** (Facultatif) Spécifiez les points d'entrée et de sortie d'une piste. Les résultats sont différents en fonction de la provenance de la liaison de plusieurs éléments (fenêtre Projet ou fenêtre Montage) :

- Si la liaison de plusieurs éléments provient de la fenêtre Projet, les points d'entrée et de sortie spécifiés pour une piste sont répercutés à tous les éléments liés. Les éléments ont tous la même durée.
- Si la liaison de plusieurs éléments provient du panneau Montage, l'ajustement des points d'entrée et de sortie spécifiés pour une piste particulière est répercuté aux points d'entrée et de sortie de toutes les autres pistes liées. Les points d'entrée et de sortie des pistes liées n'ayant pas la même durée seront différents. Les points d'entrée et de sortie des éléments liés sont identiques si les éléments ont la même durée.

**4** (Facultatif) Si la fenêtre Moniteur source affiche des éléments liés à partir de la fenêtre Projet, cliquez sur l'icône **Insérer** ou **Incruster** pour ajouter la liaison de plusieurs éléments à une séquence. Chaque élément lié apparaît sur une piste distincte.

## Voir également

« Liaison de plusieurs éléments audio » à la page 175

# Enregistrement de données audio

## Enregistrement de séquences audio

Adobe Premiere Pro vous permet d'enregistrer directement dans le panneau Montage. Vous pouvez enregistrer sur une piste audio dans une nouvelle séquence ou sur une nouvelle piste audio d'une séquence existante. L'enregistrement est enregistré en tant qu'élément audio ajouté à votre projet.

Avant d'enregistrer des séquences audio, assurez-vous que votre ordinateur comporte des entrées sonores. Adobe Premiere Pro prend en charge les matériels ASIO (Audio Stream Input Output). La plupart des matériels ASIO sont dotés de prises permettant de brancher des haut-parleurs, des câbles de microphone et des boîtiers de connexion externe.

Si votre ordinateur possède un matériel ASIO pour brancher des périphériques d'entrée du son, assurez-vous que les réglages du périphérique de son et que les options de niveau de volume d'entrée sont correctement configurés dans Windows XP. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'aide de votre système d'exploitation.

Dans Adobe Premiere Pro, configurez les options par défaut dans les préférences du matériel audio afin de spécifier le canal d'entrée à utiliser pour l'enregistrement.

Une fois que les matériels d'entrée sonore sont connectés et que les réglages préliminaires sont effectués, ouvrez le panneau Mixage audio d'Adobe Premiere Pro pour enregistrer l'audio. Utiliser les commandes du Mixage audio pour régler les niveaux de contrôle. Un élément audio est créé à partir de l'enregistrement et est ajouté aux fenêtres Montage et Projet.

## Voir également

« Pour enregistrer la séquence son » à la page 177

« Numérisation de séquences audio analogiques » à la page 71

## Pour préparer le canal d'entrée pour l'enregistrement

Lorsque vous activez l'enregistrement sur une piste, la piste peut enregistrer l'audio du canal du matériel par défaut spécifié dans la boîte de dialogue des préférences du matériel audio. Cette boîte de dialogue contient le bouton Réglages ASIO qui vous permet d'activer des entrées audio connectées à votre ordinateur. Les pistes principales et de mixage secondaire recevant toujours de l'audio à partir des pistes de la séquence, les options d'entrée des pistes et d'enregistrement ne sont pas disponibles.

❖ Choisissez Edition > Préférences > Matériel audio, puis définissez les options suivantes :

**Matériel par défaut** Détermine quel matériel audio connecté est routé vers Adobe Premiere Pro en entrée et en sortie. Sélectionnez les pilotes ASIO appropriés au matériel audio. Si aucun pilote ASIO n'est pas fourni par le fabricant de votre carte son, choisissez Premiere Pro Windows Sound. Pour qu'un matériel soit disponible, un pilote à jour doit être installé correctement dans Windows. De plus, si vous souhaitez entrer plus de deux canaux stéréo ou contrôler l'audio 5.1 Surround, le pilote du matériel doit être conforme à la spécification ASIO (Audio Stream Input Output). S'il ne l'est pas, seules les entrées et les sorties stéréo seront disponibles, quel que soit le nombre d'entrées et de sorties matérielles connectées.


**Réglages ASIO** Spécifie les réglages ASIO pour le matériel sélectionné. Les réglages indiqués dans cette boîte de dialogue sont déterminés par le matériel et le pilote que vous utilisez, pas par Adobe Premiere Pro (voir la documentation du matériel et du pilote ASIO que vous utilisez).

## Pour enregistrer la séquence son

Si le matériel audio sur votre ordinateur est configuré et que le matériel audio d'entrée est spécifié dans les préférences du matériel audio de Premiere Pro, vous êtes prêt à enregistrer.

**1** Assurez-vous que le matériel d'entrée (un micro ou un autre matériel d'entrée) est correctement connecté à votre ordinateur.

**2** (Facultatif) Pour désactiver l'audio au cours de l'enregistrement, choisissez Edition > Préférences > Audio, puis sélectionnez l'option Entrée silencieuse pendant l'enregistrement du montage dans la boîte de dialogue Préférences. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

**3** Dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur l'icône Activer la piste pour l'enregistrement  pour la piste sur laquelle vous voulez enregistrer l'audio.


**Important :** Assurez-vous que le format de la piste convient à l'audio que vous enregistrez. Par exemple, si vous enregistrez une voix avec un seul micro, faites-le sur une piste mono.

**4** Choisissez le canal d'entrée de l'enregistrement dans le menu contextuel Canal d'entrée de piste.

**Remarque :** Ce menu contextuel apparaît lorsque vous cliquez sur l'icône Activer la piste pour l'enregistrement.


**5** Répétez les étapes 3 et 4 autant de fois qu'il est nécessaire pour enregistrer sur plusieurs pistes.

**6** (Facultatif) Créez une nouvelle séquence.

**Remarque :** il est également possible d'enregistrer sur une séquence existante, par exemple, pour enregistrer des voix hors champ. Vous pouvez enregistrer votre voix tout en suivant à l'écran la lecture de la séquence. Lorsque vous enregistrez des voix hors champ sur une séquence existante, il est préférable de cliquer sur l'icône Piste solo  dans la fenêtre Mixage audio pour la piste recevant l'enregistrement. ceci afin d'exclure les autres pistes audio.

**7** (Facultatif) Sélectionnez la piste audio sur laquelle vous voulez enregistrer.

**8** (Facultatif) Régler les niveaux sur les périphériques d'entrée pour atteindre le bon niveau d'enregistrement.

**9** Cliquez sur l'icône Enregistrer  au bas de la fenêtre Mixage audio pour passer en mode Enregistrer.

**10** Cliquez sur le bouton Lecture  pour lancer l'enregistrement.

**11** Si nécessaire, poussez le curseur du volume de la piste vers le haut (plus fort) ou vers le bas (moins fort) pendant l'enregistrement pour obtenir le niveau sonore voulu.

Les indicateurs rouges en haut des vumètres s'allument si l'audio est tronqué. Assurez-vous que le niveau audio n'est pas assez fort pour provoquer un écrêtage. En général, l'audio dont le volume sonore est élevé est enregistré à une valeur proche de 0 dB et à environ -18 dB si son volume est faible.

**12** Cliquez sur l'icône Arrêter  pour arrêter l'enregistrement.

L'audio enregistré apparaît sous la forme d'un élément sur la piste audio et d'un élément principal dans la fenêtre Projet. Vous pouvez à tout moment sélectionner l'élément dans la fenêtre Projet pour le renommer ou le supprimer.

## Pour exclure l'entrée au cours de l'enregistrement


Sélectionnez cette option si vous ne voulez pas contrôler l'audio lorsque vous procédez à un enregistrement dans la fenêtre Montage. Vous éviterez ainsi tout effet de rétroaction ou d'écho lorsque l'ordinateur est connecté à des haut-parleurs.

**1** Choisissez Edition > Préférences > Audio.

**2** Sélectionnez l'option Entrée silencieuse pendant l'enregistrement du montage.

## Correspondance de la sortie audio

A l'aide des préférences de correspondance de sortie audio, vous pouvez faire correspondre les canaux du matériel utilisé aux canaux de sortie audio d'Adobe Premiere Pro. Les colonnes Stéréo et 5.1 correspondent au nombre de canaux (sorties) de la piste audio principale de la séquence actuelle, définie à la création de la séquence. Les séquences Mono utilisent la colonne Stéréo, car le signal mono sort sur les haut-parleurs de gauche et de droite.

Les icônes suivantes, sous l'icône de la colonne stéréo , indiquent les correspondances des canaux du matériel utilisées pour les mixages stéréo :









Canal stéréo de gauche



Canal stéréo de droite

Dans la colonne 5.1, les icônes suivantes indiquent les correspondances des canaux du matériel utilisées pour les mixages 5.1 Surround :

-  Canal avant de gauche
-  Canal avant de droite
-  Canal surround de gauche
-  Canal surround de droite
-  Canal avant central
-  Canal d'effets basse fréquence

#### Pour définir la correspondance de la sortie audio

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Correspondance de la sortie audio.
- 2 Dans la boîte de dialogue Préférences, choisissez Premiere Pro Windows Sound dans le menu Mapper la sortie pour.
- 3 Pour changer les canaux de sortie des canaux source audio, faites glisser l'icône d'un canal d'une ligne de canal source à une autre. Les canaux de sortie des deux canaux audio source permutent.

## Réglage des niveaux de volume

### Réglage du gain et du volume

Le *gain* fait en général référence au niveau ou au volume d'entrée dans les éléments. Le *volume* fait en général référence au niveau ou au volume de sortie dans les éléments ou les pistes des séquences. Vous pouvez équilibrer les niveaux de gain ou de volume de plusieurs pistes ou éléments ou bien régler le signal audio d'un élément ou d'une piste lorsqu'il est trop haut ou trop bas. Sachez toutefois que si le niveau d'un élément audio a été réglé trop bas lors de sa numérisation, vous risquez en augmentant le gain ou le volume d'amplifier le bruit. Pour des résultats optimaux, respectez la règle standard qui consiste à enregistrer ou à numériser l'audio source au niveau optimal. Vous pourrez ainsi vous concentrer sur l'ajustement des niveaux des pistes.

Utilisez la commande Gain audio pour régler le niveau de gain d'un élément sélectionné. La commande Gain audio est indépendante du réglage des niveaux de sortie dans les fenêtres Mixage audio et Montage, mais sa valeur est combinée avec les niveaux des pistes pour le mixage final.

Vous pouvez régler le volume d'un élément d'une séquence dans les fenêtres Options d'effet ou Montage. Dans la fenêtre Options d'effet, procédez de la même manière pour régler le volume que pour configurer les autres options d'effet. Il est en général plus facile de régler le volume dans la fenêtre Montage.

La fenêtre Mixage audio ou Montage permet de contrôler les niveaux des pistes. Bien que le contrôle du niveau des pistes s'effectue principalement dans la fenêtre Mixage audio, vous pouvez également vous servir des images clés des pistes audio dans la fenêtre Montage. Comme les images clés des pistes représentent des paramètres d'automatisation du mixage, elles affectent uniquement la sortie lorsque l'automatisation est réglée sur Lecture, Au toucher ou Verrou.

### Voir également

- « Pour activer les images clés » à la page 224
- « Automatisation des modifications audio dans le Mixage audio » à la page 191

### Pour spécifier le niveau de gain d'un élément


- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Si vous voulez régler le gain d'un élément principal pour que toutes les instances de l'élément ajoutées à la fenêtre Montage aient le même niveau de gain, sélectionnez cet élément dans la fenêtre Projet.
  - Si vous voulez régler le gain d'une seule instance d'un élément principal déjà dans une séquence, sélectionnez l'élément dans la fenêtre Montage.
- 2 Choisissez Élément > Options audio > Gain audio.

**3** Effectuez l'une des actions suivantes, puis cliquez sur OK:

- Indiquez une valeur de gain. (0,0 dB correspond au gain d'origine de l'élément.)
- Cliquez sur Normaliser pour optimiser automatiquement le gain audio d'un élément. Adobe Premiere Pro examine les niveaux dans l'élément. Il détermine ensuite le réglage approprié de l'audio pour que les signaux les plus forts dans l'élément ne dépassent pas le niveau maximal (0 dB), entraînant de la distorsion. La valeur affichée indique le volume de gain appliqué automatiquement par Adobe Premiere Pro.

## Pour régler le volume dans la fenêtre Montage

**1** Développez l'affichage de la piste audio en cliquant sur le triangle situé en regard de son nom.

**2** Cliquez sur le bouton Afficher les images clés  et choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel :

**Afficher les images clés des éléments** Permet de modifier le niveau audio d'un élément.

**Afficher les images clés des pistes** Permet de modifier le niveau audio d'une piste.

**3** Le cas échéant, effectuez l'une des opérations suivantes pour régler le volume de l'audio :

- Pour modifier le niveau audio d'un élément, sélectionnez un élément audio, cliquez sur Volume:Niveau dans la piste, puis choisissez Volume > Niveau dans le menu contextuel. Assurez-vous que vous modifiez l'élément approprié sur la piste.
- Pour modifier le niveau audio d'une piste, cliquez sur Piste:Volume dans la piste audio et choisissez Piste > Volume dans le menu contextuel.

***Remarque :** Le réglage du volume est normalement activé par défaut.*

**4** A l'aide de l'outil Sélection ou de l'outil Plume, déplacez le graphique du volume vers le haut pour l'augmenter ou vers le bas pour le baisser.

***Remarque :** Si vous voulez que l'effet Volume change graduellement, déplacez l'indicateur d'instant présent et ajoutez une image clé à chaque fois que vous procédez à un réglage. Pour obtenir un niveau uniforme, ajoutez une seule image clé au graphique temporel.*

## Voir également

« Utilisation des images clés » à la page 220

« Réglage du gain et du volume » à la page 179

## Pour régler le volume dans Options d'effet panneau

**1** Sélectionnez un élément audio dans une séquence.

**2** Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard de l'effet Volume pour le développer.

**3** Procédez de l'une des façons suivantes:

- Indiquez une valeur de niveau. Une valeur négative baisse le niveau du volume, tandis qu'une valeur positive l'augmente. La valeur 0,0 représente le niveau du volume de l'élément d'origine sans réglage.
- Cliquez sur le triangle en regard de Niveau pour développer les options d'effet, puis réglez le niveau du volume à l'aide du curseur.

Une image clé est automatiquement créée au début de la bande de montage de l'élément dans la fenêtre Options d'effet.

**4** (Facultatif) Si vous voulez modifier graduellement l'effet Volume, déplacez l'indicateur d'instant présent et réglez le graphique du volume en conséquence dans la fenêtre Options d'effet.

A chaque fois que vous déplacez l'indicateur d'instant présent et procédez à un réglage, une image clé est créée. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé. Répétez cette opération autant de fois qu'il est nécessaire.

## Voir également

« A propos des images clés » à la page 220

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

## Pour définir un niveau de sortie de piste uniforme dans la fenêtre Mixage audio

❖ Dans la fenêtre Mixage audio, ajustez le réglage du volume de la piste.

*Remarque :* Vous pouvez utiliser cette procédure lorsque l'automatisation n'est pas appliquée à une piste. Si des niveaux varient graduellement du fait de l'application d'images clés d'automatisation des pistes, vous avez la possibilité d'ajuster uniformément le niveau des pistes en l'envoyant à un mixage secondaire puis en réglant le niveau de celui-ci.

## Pour exclure une piste dans la fenêtre Mixage audio

❖ Cliquez sur l'icône Haut-parleur de la piste dans la fenêtre Mixage audio.

*Remarque :* L'exclusion ne concerne pas les éléments avant atténuation tels que les effets et les émissions. De plus, l'état du bouton Piste muette dépend des réglages d'automatisation effectifs. Si vous souhaitez rendre une sortie de piste totalement silencieuse, cliquez sur l'icône Haut-parleur de la piste dans la fenêtre Montage.

## Voir également

« Automatisation des modifications audio dans le Mixage audio » à la page 191

# Transitions audio

## Utilisation de transitions audio

Adobe Premiere Pro permet d'appliquer des fondus enchaînés pour les transitions audio entre les éléments. Un fondu audio est analogue à une transition vidéo. Dans le cas d'un fondu enchaîné, vous ajoutez une transition audio entre deux éléments audio adjacents d'une même piste. Adobe Premiere Pro contient deux types de fondus enchaînés : Gain constant et Puissance constante.

Le fondu enchaîné Gain constant change le volume de l'audio à un rythme constant en entrée et en sortie lors des transitions entre les éléments. Ce fondu enchaîné peut parfois sembler brutal.

Le fondu enchaîné Puissance constante crée une transition fluide et graduelle, analogue à une transition de fondu entre des éléments vidéo. Avec ce fondu, le volume de l'audio du premier élément diminue lentement au début, puis décroît rapidement à la fin de la transition. Il augmente ensuite rapidement pour le second élément, puis plus lentement à la fin de la transition.

Le fondu enchaîné Puissance constante constitue la transition audio par défaut. Pour spécifier la transition audio par défaut, cliquez avec le bouton droit de la souris sur Gain constant ou Puissance constante dans la fenêtre Effets et choisissez Définir la sélection comme transition par défaut dans le menu contextuel.

Pour définir la durée par défaut des transitions audio, choisissez Edition > Préférences > Général. Dans la boîte de dialogue Préférences, indiquez une valeur dans Durée par défaut de la transition audio.

## Voir également

« Poignées d'éléments et transitions » à la page 157

« Création d'une transition » à la page 157

## Pour appliquer un fondu enchaîné entre deux éléments audio

1 Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé à gauche du nom de chaque piste dans le panneau Montage pour développer les pistes auxquelles vous voulez appliquer un fondu enchaîné.

2 Vérifiez que les deux éléments audio sont adjacents.

3 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour ajouter la transition audio par défaut, déplacez l'indicateur d'instant présent au point de montage entre les éléments, puis choisissez Séquence > Appliquer la transition audio.
- Pour ajouter une transition audio autre que la transition par défaut, développez le chutier Transitions audio dans le panneau Effets, puis faites glisser la transition audio dans le panneau Montage sur le point de montage entre les deux éléments auxquels vous voulez appliquer le fondu enchaîné.

## Pour appliquer une atténuation en entrée ou en sortie à l'audio d'un élément

1 Assurez-vous que la piste audio est développée dans la fenêtre Montage. Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé à gauche du nom pour agrandir les pistes à ajuster.

2 Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour appliquer une atténuation en entrée à l'audio d'un élément, faites glisser une transition audio de la fenêtre Effets à la fenêtre Montage pour qu'elle s'insère au point d'entrée de l'élément audio. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la transition appliquée dans la fenêtre Options d'effet et choisir Début de découpe dans le menu contextuel Alignement.
- Pour appliquer une atténuation en sortie à l'audio d'un élément, faites glisser une transition audio de la fenêtre Effets à la fenêtre Montage pour qu'elle s'insère au point de sortie de l'élément audio. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la transition appliquée dans la fenêtre Options d'effet et choisir Fin de découpe dans le menu contextuel Alignement.

## Pour ajuster ou personnaliser une transition audio

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour modifier une transition audio, cliquez deux fois sur la transition dans la fenêtre Montage et ajustez-la dans la fenêtre Options d'effet.
- Pour personnaliser le rythme d'une atténuation audio ou d'un fondu enchaîné, réglez le graphique de l'image clé du volume audio de l'élément au lieu d'appliquer une transition.

## Voir également

« Réglage du gain et du volume » à la page 179

# Panoramique et balance

## Panoramique et balance

Par défaut, toutes les pistes audio sortent sur la piste audio principale de la séquence. Comme les pistes contiennent un nombre de canaux différent de celui de la piste principale (selon qu'il s'agit de pistes mono, stéréo ou 5.1 Surround), il est nécessaire de contrôler ce qui se produit lorsque une piste sort sur une autre piste contenant un nombre différent de canaux.

Le *panoramique* est le passage de l'audio d'un canal à un autre. Vous pouvez avoir recours au panoramique pour placer un canal audio dans une piste à plusieurs canaux. Par exemple, si une voiture apparaît sur le côté droit d'une image vidéo, vous pouvez faire un panoramique du canal comportant l'audio de la voiture, de façon à l'entendre du côté droit du champ audio à plusieurs canaux.

La *balance* redistribue les canaux des pistes audio à plusieurs canaux parmi les canaux d'une autre piste à plusieurs canaux. La balance est distincte du panoramique en ce sens que les informations spatiales sont déjà codées dans plusieurs canaux. La balance modifie simplement leurs proportions relatives.

**Remarque :** S'il y a lieu, vous pouvez équilibrer un élément en appliquant l'effet audio Balance. Effectuez cette opération uniquement après avoir déterminé que la balance des pistes est insuffisante.



La relation entre le nombre de canaux dans une piste audio et le nombre de canaux dans la piste de sortie (en général la piste principale) détermine l'option disponible pour la piste audio (panoramique ou balance). Dans la fenêtre Mixage audio, le nombre de niveaux d'une piste indique le nombre de canaux pour cette piste, et le nom de la piste de sortie est affiché dans le menu contextuel Affectation de sortie de piste au bas de chaque piste. Les règles suivantes déterminent si un panoramique ou une balance peut être appliqué à la piste de sortie de l'audio d'une piste :

- Lorsque vous sortez une piste mono sur une piste stéréo ou 5.1 Surround, vous pouvez lui appliquer un effet de panoramique.
- Lorsque vous sortez une piste stéréo sur une piste stéréo ou 5.1 Surround, vous pouvez lui appliquer un effet de balance.
- Lorsque la piste de sortie contient moins de canaux que les autres pistes audio, Adobe Premiere Pro fait un mixage descendant de l'audio pour qu'il soit compatible avec le nombre de canaux dans la piste de sortie.
- Lorsqu'une piste audio et la piste de sortie sont au format mono ou 5.1 Surround, le panoramique et la balance ne sont pas disponibles. Les canaux des deux pistes correspondent directement.

Lorsque la piste audio principale est la piste de sortie par défaut, une séquence peut également comporter des pistes de mixage secondaire. Les pistes de mixage secondaire peuvent être à la fois une destination de sortie des autres pistes audio et une source audio de la piste principale (ou des autres pistes de mixage secondaire). Par conséquent, le nombre de canaux d'une piste de mixage secondaire détermine si les commandes de panoramique ou de balance seront disponibles sur les pistes qui sortent sur celle-ci, et le nombre de canaux de la piste de sortie du mixage secondaire détermine si les commandes de panoramique ou de balance seront disponibles pour cette piste de mixage secondaire.

## Voir également

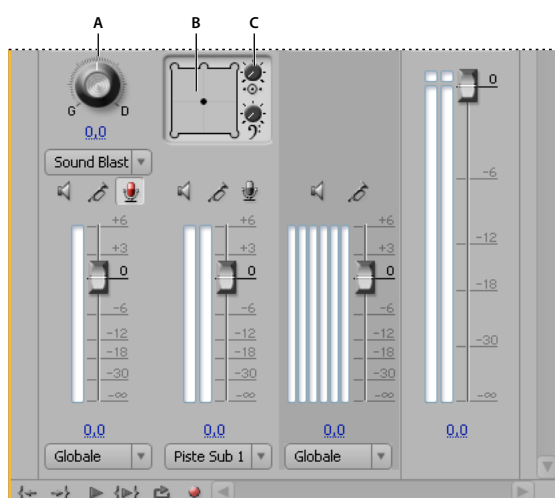
« Mixage descendant vers un nombre de canaux plus petit » à la page 187

« Utilisation des mixages secondaires » à la page 185

## Panoramique et balance dans la fenêtre Mixage audio


La fenêtre Mixage audio fournit des commandes pour le panoramique et la balance. Un bouton rond apparaît lorsqu'une piste mono ou stéréo sort sur une piste stéréo. Tournez le bouton pour régler le panoramique ou la balance audio entre les canaux des pistes de sortie gauche et droite. Un plateau carré apparaît lorsqu'une piste mono ou stéréo sort sur une piste 5.1 Surround. Le plateau décrit le champ audio bidimensionnel créé par l'audio 5.1 Surround. Faites glisser le curseur à réticule dans le plateau pour régler la balance ou le panoramique audio entre les cinq haut-parleurs, représentés par des poches autour du bord du plateau. Le plateau contient également des commandes permettant d'ajuster le pourcentage du canal central d'une piste audio 5.1 Surround ainsi que le volume du caisson de basse. Aucune commande de panoramique n'apparaît si une piste sort sur une piste de mixage secondaire ou une piste principale contenant un nombre de canaux identique ou inférieur ; par conséquent, une commande de panoramique ou de balance n'est jamais disponible pour une piste 5.1 Surround. Une piste principale ne contient pas de commande de panoramique ou de balance car elle n'est jamais routée vers une autre piste. Toutefois, appliquer un effet de panoramique ou de balance à une séquence complète est possible en cas d'utilisation de la séquence en tant que piste d'une autre séquence.

Vous pouvez faire varier graduellement le réglage du panoramique dans la fenêtre Mixage audio ou dans la fenêtre Montage en appliquant des images clés aux options de Panoramique d'une piste.



Commandes de panoramique et de balance

A. Bouton de balance/panoramique stéréo B. Plateau de balance/panoramique 5.1 Surround C. Pourcentage central

 Pour des résultats optimaux de réglage du panoramique et de la balance, veillez à ce que les sorties de votre ordinateur ou de votre carte son soient connectées aux haut-parleurs appropriés, et vérifiez que les câbles positifs et négatifs sont connectés correctement sur tous les haut-parleurs.

## Voir également


« Utilisation des images clés » à la page 220

## Pour régler le panoramique ou la balance d'une piste routée vers une piste stéréo



❖ Dans la fenêtre Mixage audio, effectuez l'une des opérations suivantes :

- tourner le bouton de commande du panoramique ou faire glisser le curseur de la valeur sous le bouton ;
- cliquer sur la valeur sous le bouton de commande du panoramique, taper une nouvelle valeur et appuyer sur Entrée.

## Pour régler le panoramique ou la balance d'une piste routée vers une piste 5.1 Surround

- 1 Dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le curseur à réticule et faites-le glisser n'importe où dans le plateau. Pour aligner le curseur à réticule sur un canal de gauche, de droite ou central, faites-le glisser vers une poche des bords du plateau.
- 2 Ajustez le pourcentage du canal central en tournant le bouton de pourcentage central.
- 3 Si nécessaire, ajustez le niveau du canal LFE (caisson de basse) en tournant le bouton au-dessus de l'icône Clé de Fa .

## Pour régler le panoramique ou la balance d'une piste dans la fenêtre Montage

- 1 Dans la fenêtre Montage, développez s'il y a lieu l'affichage d'une piste en cliquant sur le triangle situé en regard du nom de la piste.
- 2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher les images clés des pistes dans le menu contextuel.
- 3 Cliquez sur Piste:Volume dans le coin supérieur gauche de la piste, puis choisissez Panoramique > Balance ou Panoramique > Panoramique dans le menu contextuel. (Pour de l'audio 5.1 Surround, choisissez la dimension à modifier dans le menu Panoramique.)
- 4 (Facultatif) Si vous voulez régler graduellement l'effet de panoramique ou de balance, déplacez l'indicateur d'instant présent et cliquez sur l'icône Ajouter/Supprimer une image clé .
- 5 Réglez le niveau à l'aide de l'outil Sélection ou de l'outil Plume.
- 6 (Facultatif) Si vous réglez graduellement l'effet de panoramique ou de balance, répétez les étapes 4 et 5.

## Voir également



« Utilisation des images clés » à la page 220

# Mixage avancé

## Utilisation des mixages secondaires

Un *mixage secondaire* est une piste qui combine les signaux audio qui lui parviennent à partir de pistes audio spécifiques ou d'émissions de pistes de la même séquence. Un mixage secondaire est une étape intermédiaire entre les pistes audio et la piste principale. Les mixages secondaires sont utiles pour travailler de la même manière avec plusieurs pistes audio. Vous pouvez ainsi utiliser un mixage secondaire pour appliquer des réglages audio et des réglages d'effets identiques à trois pistes d'une séquence qui en compte cinq. Les mixages secondaires permettent d'optimiser la puissance de traitement de l'ordinateur en vous donnant la possibilité d'appliquer une instance d'un effet au lieu de plusieurs instances.

A l'instar des pistes audio contenant des éléments, les mixages secondaires peuvent être mono, stéréo ou 5.1 Surround. Ils apparaissent comme des pistes totalement fonctionnelles dans les fenêtres Mixage audio et Montage. Vous pouvez modifier les propriétés des pistes de mixage secondaire comme n'importe quelle piste contenant des éléments audio. Cependant, les mixages secondaires se distinguent des pistes audio à plusieurs égards :

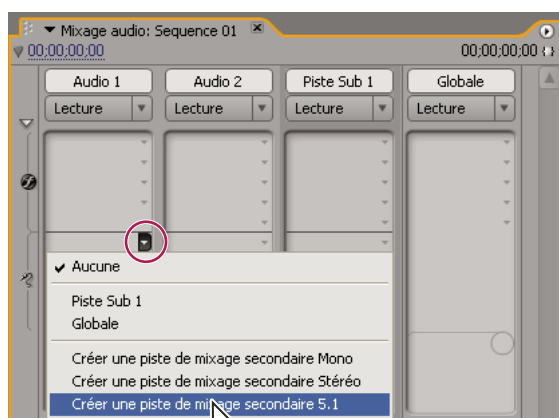
- Les pistes de mixage secondaire ne pouvant pas contenir d'éléments, vous ne pouvez pas y faire d'enregistrements. Elles ne contiennent donc pas d'options d'entrée de matériel ou d'enregistrement, ni de propriétés de montage d'éléments.
- Dans la fenêtre Mixage audio, les mixages secondaires ont un fond plus sombre que les autres pistes.
- Dans le panneau Montage, les mixages secondaires n'ont pas d'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes , ni d'icône Style d'affichage .

## Pour créer un mixage secondaire dans la fenêtre Montage

- 1 Choisissez Séquence > Ajouter des pistes.
- 2 Spécifiez les options dans la section Pistes de mixage secondaire audio, puis cliquez sur OK.

## Pour créer simultanément un mixage secondaire et lui affecter une émission

- 1 S'il y a lieu, affichez le volet effets/émissions de la fenêtre Mixage audio en cliquant sur le triangle situé à gauche du menu contextuel d'une option d'automatisation.
- 2 Choisissez Créer une piste de mixage secondaire Mono, Créer une piste de mixage secondaire Stéréo ou Créer une piste de mixage secondaire 5.1 dans l'un des cinq menus contextuels de listes d'émissions de la fenêtre Mixage audio.



Choix d'un type de mixage secondaire dans la fenêtre Mixage audio

**Pour router la sortie d'une piste vers un mixage secondaire**

❖ Dans la fenêtre Mixage audio, sélectionnez le nom du mixage secondaire dans le menu de sortie de la piste, au bas de celle-ci.

**Emissions**

Chaque piste contient cinq émissions situées dans le volet des effets et des émissions de la fenêtre Mixage audio. Les émissions servent souvent à router le signal d'une piste vers une piste de mixage secondaire à des fins de traitement des effets. Le mixage secondaire peut renvoyer le signal traité au mixage en le routant vers la piste principale, ou router le signal vers un autre mixage secondaire. Une émission contient un bouton de niveau qui contrôle le rapport entre le volume de piste de l'émission et le volume du mixage secondaire. Cette valeur s'appelle le rapport sec/humide, « humide » désignant le signal du mixage secondaire traitant les effets et « sec » le signal provenant de la piste d'émission. Un rapport sec/humide de 100 % indique que la sortie du signal humide est à sa puissance maximale. Le volume du mixage secondaire influe sur la sortie du signal humide, tandis que le volume de la piste d'émission influe sur la sortie du signal sec.

Une émission peut s'appliquer avant ou après l'atténuation, l'audio de la piste est ainsi envoyé avant ou après l'atténuation du volume de la piste. Avec une émission après atténuation, l'ajustement de l'atténuation de la piste n'influe pas sur le niveau de sortie de l'émission. Une émission après atténuation conserve le rapport sec/humide, en atténuant simultanément les signaux secs et humides lors de l'ajustement du volume de la piste d'émission.

**Voir également**

« Routage de la sortie des pistes » à la page 188

**Pour envoyer une piste à un mixage secondaire**

- (Facultatif) Pour afficher le volet des effets et des émissions dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le triangle Afficher/Masquer les effets et les émissions sur le côté gauche de la fenêtre.
- Dans le volet des effets et des émissions, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour envoyer une piste à un mixage secondaire existant, cliquez sur un triangle Envoyer sélection affectation et choisissez le nom d'un mixage secondaire dans le menu contextuel.
  - Pour créer un mixage secondaire et l'envoyer, cliquez sur un triangle Envoyer sélection affectation et choisissez l'une des options suivantes : Créer une piste de mixage secondaire Mono, Créer une piste de mixage secondaire Stéréo ou Créer une piste de mixage secondaire 5.1.

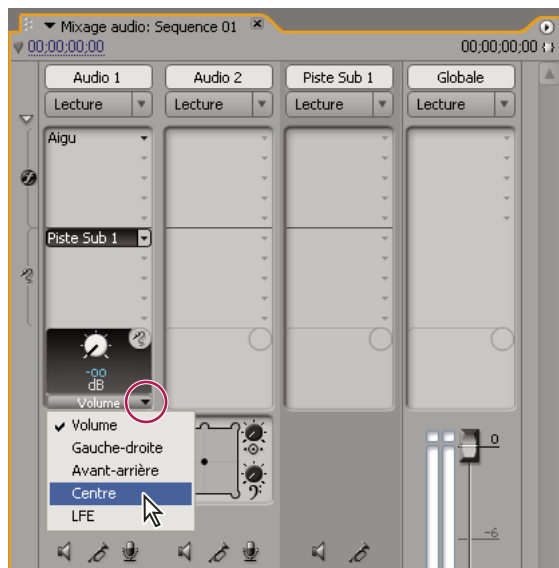
**Emissions**

A. Nom du mixage secondaire affecté à l'émission et menu contextuel d'affectation des émissions B. Envoyer silence C. Bouton de commande de la propriété de l'émission sélectionnée D. Menu contextuel des propriétés des émissions

**Pour modifier les paramètres d'une émission**

- (Facultatif) Pour afficher le volet des effets et des émissions dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le triangle Afficher/Masquer les effets et les émissions sur le côté gauche de la fenêtre.

- 2 Dans le volet des effets et des émissions, cliquez sur le triangle Envoyer sélection affectation et choisissez une émission dans le menu contextuel.
- 3 (Facultatif) Si besoin est, sélectionnez la propriété à modifier dans le menu Paramètre sélectionné situé sous la commande de la propriété de l'émission sélectionnée.



Choisir un élément du menu Paramètre sélectionné

- 4 Modifiez la valeur de la propriété à l'aide du bouton de commande situé au-dessus du menu des propriétés d'affectation des émissions, au bas de la liste des émissions.

### Pour utiliser des émissions

- 1 (Facultatif) Pour afficher le volet des effets et des émissions dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le triangle Afficher/Masquer les effets et les émissions sur le côté gauche de la fenêtre.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes:
  - Pour désigner une émission comme émission avant atténuation ou après atténuation, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez Avant fondu ou Après fondu dans le menu contextuel.
  - Pour exclure une émission, cliquez sur le bouton Silence ⓘ situé en regard du bouton de commande de la propriété d'émission sélectionnée.
  - Pour supprimer une émission, choisissez Aucune dans le menu contextuel Envoyer sélection affectation.

### Mixage descendant vers un nombre de canaux plus petit

Chaque fois que vous routez une sortie de piste vers une piste ou un matériel contenant moins de canaux, Adobe Premiere Pro doit procéder à un *mixage descendant* de l'audio pour qu'il soit conforme au nombre de canaux de la piste de destination. Le mixage descendant est souvent pratique ou indispensable, car l'audio d'une séquence peut être lu sur un support audio prenant en charge moins de canaux audio que votre mixage d'origine. À titre d'exemple, on peut imaginer que vous créez un DVD contenant de l'audio 5.1 Surround, mais que certains de vos clients utilisent des systèmes de haut-parleurs ou des télévisions acceptant uniquement le type stéréo (deux canaux) ou mono (un canal). Le mixage descendant peut également s'avérer nécessaire dans un projet lors de l'affectation d'une sortie de piste à une piste contenant moins de canaux. Adobe Premiere Pro comporte l'option Type de mixage final 5.1 qui permet de choisir la meilleure manière de traduire de l'audio 5.1 Surround en stéréo ou en audio mono. Vous pouvez combiner les canaux, avant, arrière et le canal LFE (ou caisson de basse) comme vous voulez.

### Pour traduire de l'audio 5.1 en stéréo ou en mono

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Audio.

2 Choisissez Type de mixage final 5.1 dans le menu contextuel, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** Si vous souhaitez conserver l'intégrité des affectations des canaux droite/gauche, évitez d'utiliser des options de mixage descendant qui incluent le canal LFE.

## Routage de la sortie des pistes

Par défaut, la sortie de la piste est routée vers la piste principale. Vous pouvez également router le signal de piste complet vers une piste de mixage secondaire ou une piste principale à l'aide du menu contextuel Affectation de sortie de piste figurant au bas de chaque piste dans la fenêtre Mixage audio. Le signal de sortie contient toutes les propriétés spécifiées pour cette piste, y compris l'automatisation, les effets, les réglages Panoramique/Balance, Solo/Silence et les réglages de l'atténuation. Dans la fenêtre Mixage audio, tous les mixages secondaires sont regroupés à droite de toutes les pistes audio. Vous pouvez sortir une piste vers un mixage secondaire quelconque, mais pour éviter les boucles de retour, Adobe Premiere Pro ne permet le routage des mixages secondaires que vers un mixage secondaire à droite de la piste, ou vers la piste principale. Le menu contextuel de sortie énumère uniquement les pistes qui suivent ces règles.


**Remarque :** Il est possible de créer une disposition envoi/retour avec un mixage secondaire d'effets.

## Voir également

« Emissions » à la page 186

### Pour router ou désactiver une sortie de piste

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour router une sortie de piste vers une autre piste, sélectionnez un mixage secondaire ou une piste principale dans le menu contextuel Affectation de sortie de piste au bas de chaque piste dans la fenêtre Mixage audio.
- Pour désactiver complètement une sortie de piste, cliquez sur l'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes  afin de masquer l'icône du haut-parleur d'une piste dans le panneau Montage. Ainsi, la piste ne sort plus aucun signal mais le routage du signal ne change pas.

# Application d'effets aux séquences audio

## Application d'effets audio aux éléments

La fenêtre Effets contient des effets audio que vous trouverez dans le chutier Effets audio. Les effets que vous appliquez (5.1, Stéréo ou Mono) dépendent du nombre de canaux dans la piste audio.

Vous pouvez appliquer les effets aux éléments audio et les modifier de la même manière que pour les éléments vidéo : sélectionnez un élément dans le panneau Montage et faites glisser un effet audio sur celui-ci ou dans le panneau Options d'effet, puis configurez les options d'effet dans le panneau Options d'effet. Pour cela, saisissez des valeurs, faites glisser les curseurs, faites défiler le texte souligné ou modifiez le graphique de la bande de montage Options d'effet.

**Remarque :** L'effet Volume est un effet fixe qui est automatiquement appliqué à chaque élément de séquence contenant de l'audio. Vous pouvez modifier cet effet dans la fenêtre Options d'effet ou en modifiant le graphique de la fenêtre Montage.

## Application des effets audio dans la fenêtre Mixage audio

Vous pouvez régler les options d'effet dans le panneau Mixage audio après avoir sélectionné un effet dans le volet des effets et des émissions. Si ce volet n'est pas visible, vous pouvez l'afficher en cliquant sur le triangle Afficher/Masquer les effets et les émissions sur le côté gauche de la fenêtre Mixage audio. Le volet des effets et des émissions contient des menus contextuels Sélection effet permettant d'appliquer jusqu'à cinq effets. Adobe Premiere Pro traite les effets en fonction de leur ordre d'affichage et répercute le résultat d'un effet sur l'effet suivant de la liste ; la modification de l'ordre d'affichage a donc une incidence sur les résultats. La liste d'effets offre également un contrôle total sur les modules externes VST que vous avez ajoutés. Dans la fenêtre Montage, vous pouvez visualiser et modifier les effets appliqués à la fenêtre Mixage audio.

Un effet peut être appliqué avant ou après l'atténuation. L'effet est alors appliqué avant ou après l'application de l'atténuation de la piste. Les effets sont par défaut appliqués après l'atténuation.

Les options d'automatisation du panneau Mixage audio vous permettent d'enregistrer les options d'effet qui changent graduellement, mais vous pouvez également les spécifier à l'aide d'images clés dans le panneau Montage.



Effets audio

A Nom de l'effet appliqué et menu contextuel d'effets B. Icône Ignorer les effets C. Bouton de commande de la propriété de l'effet sélectionné D. Menu contextuel des propriétés d'effets

💡 Si vous envisagez d'utiliser plusieurs fois le même effet, pensez à conserver des ressources système en partageant des effets par le biais d'un mixage secondaire. Créez un mixage secondaire, appliquez-lui l'effet et utilisez les émissions pour router les pistes vers le mixage secondaire en vue du traitement des effets.

## Voir également

« Utilisation des effets VST » à la page 190

« Automatisation des modifications audio dans le Mixage audio » à la page 191

« Emissions » à la page 186

« Utilisation des mixages secondaires » à la page 185

### Pour appliquer un effet de piste dans la fenêtre Mixage audio

**1** (Facultatif) Pour afficher le volet des effets et des émissions dans la fenêtre Mixage audio, cliquez sur le triangle Afficher/Masquer les effets et les émissions sur le côté gauche de la fenêtre.

**2** Dans la piste à laquelle vous voulez appliquer un effet, cliquez sur le triangle Sélection effet et choisissez un effet dans le menu contextuel.

💡 Pensez à planifier l'ordre des effets de piste avant de les appliquer, car il n'est pas possible de les déplacer dans le volet des effets et des émissions.

**3** Si besoin est, choisissez le paramètre de l'effet à modifier dans le menu contextuel situé au bas du volet des effets et des émissions.


**4** Configurez les options de l'effet à l'aide des commandes situées au-dessus du menu contextuel des paramètres.

**Remarque :** Vous pouvez configurer les options de certains effets de modules externes VST dans une fenêtre séparée contenant des commandes prévues à cet effet. Cliquez deux fois sur le nom de l'effet de piste pour ouvrir une fenêtre de l'éditeur VST. Fermez la fenêtre une fois que vous avez procédé aux modifications.

### Pour désigner un effet de piste comme pré-atténuateur ou post-atténuateur

❖ Dans le volet des effets et des émissions de la fenêtre Mixage audio, cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez Avant fondu ou Après fondu.


### Pour modifier les effets de piste dans la fenêtre Montage

- 1 Dans la fenêtre Montage, développez s'il y a lieu l'affichage d'une piste en cliquant sur le triangle d'expansion situé en regard du nom de la piste.
- 2 Cliquez sur le bouton Afficher les images clés , puis choisissez Afficher les images clés des pistes dans le menu qui s'affiche.
- 3 Cliquez sur le menu contextuel situé dans le coin supérieur gauche de la piste (il apparaît avec la sélection par défaut « Piste:Volume ») ; choisissez ensuite le nom et la propriété de l'effet dans le menu contextuel. (Les effets d'avant atténuation apparaissent en haut du menu ; les effets d'après atténuation apparaissent en bas du menu. Les numéros figurant dans les noms d'effet font référence à leur position dans la liste des effets de piste [ordre de rendu].)
- 4 Utilisez l'outil Plume pour ajuster le niveau d'uniformité (si des images clés n'ont pas été ajoutées) ou pour ajouter ou modifier les images clés.

### Voir également

« Utilisation des images clés » à la page 220

### Pour supprimer ou ignorer un effet de piste dans la fenêtre Mixage audio

- ❖ Dans la liste des effets de la fenêtre Mixage audio, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour supprimer un effet de piste, cliquez sur le triangle à droite de l'effet que vous voulez supprimer, et choisissez Aucun.
  - Pour ignorer un effet de piste, cliquez sur le bouton Ignorer les effets  au bas de la liste d'effets jusqu'à ce qu'il apparaisse avec une barre oblique.

### Utilisation des effets VST

Adobe Premiere Pro prend en charge le format de module externe audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology) pour vous permettre d'ajouter des effets audio VST provenant de fournisseurs tiers. Adobe Premiere Pro comporte des effets de module externe VST disponibles dans la fenêtre Mixage audio et le volet des effets et des émissions. Les modules externes VST basés sur les pistes fournissent des options supplémentaires. Vous appliquez les effets VST de la même façon que vous appliquez les autres effets aux pistes ou aux éléments.

Dans les volets des effets et des émissions de la fenêtre Mixage audio, les effets VST apparaissent dans les menus contextuels Sélection effet. Dans la fenêtre Effets, ils apparaissent dans le chutier Effets audio pour que vous les appliquiez aux éléments. Le plus souvent, ils apparaissent dans le chutier Effets audio et dans le type de piste correspondant au nombre de canaux pris en charge par l'effet. Ainsi, les effets VST stéréo apparaissent dans les menus contextuels des effets de pistes de la fenêtre Mixage audio pour les pistes stéréo uniquement, et dans le chutier Stéréo du chutier Effets audio de la fenêtre Effets. Dès que vous les avez appliqués, vous pouvez ouvrir une fenêtre dotée de toutes les commandes afférentes. Vous pouvez laisser ouvertes plusieurs fenêtres de l'éditeur VST aussi longtemps que vous le souhaitez, comme avec l'automatisation des effets, mais Adobe Premiere Pro les ferme à la fermeture du projet.

Si vous avez déjà installé une application compatible VST autre qu'Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro recherche les effets VST dans le dossier VST existant. Si aucune autre application VST compatible n'est installée, Adobe Premiere Pro crée un dossier appelé VST dans le dossier Program Files. Il existe aussi un dossier VST dans le dossier Plug-ins du dossier Adobe Premiere Pro, mais les modules externes qui y sont stockés sont utilisés uniquement par Adobe Premiere Pro.

**Remarque :** Lorsque vous utilisez un effet VST non fourni par Adobe, la disposition des commandes et les résultats du module externe relèvent de la responsabilité du fabricant de ce module. Adobe Premiere Pro affiche les commandes et traite les résultats uniquement.

### Voir également

« Application des effets audio dans la fenêtre Mixage audio » à la page 188

### Pour ajuster un effet VST dans une fenêtre de l'éditeur VST

La fenêtre Mixage audio vous permet d'ouvrir une fenêtre de l'éditeur VST (pour certains effets VST) pour configurer les options d'effet.



**Remarque :** Il n'est pas possible d'ouvrir une fenêtre de l'éditeur VST à partir de la fenêtre Options d'effet.

**1** (Facultatif) Pour afficher le volet des effets et des émissions, cliquez sur le triangle Afficher/Masquer les effets et les émissions sur le côté gauche de la fenêtre Mixage audio.

**2** Dans le volet des effets et des émissions, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom d'un effet et choisissez Modifier dans le menu contextuel.
- Cliquez deux fois sur le nom d'un effet.

La fenêtre de l'éditeur VST s'ouvre.

**Remarque :** Les commandes d'option pour les effets de module externe VST sont également disponibles au bas du volet des effets et des émissions.

**3** Dans la fenêtre de l'éditeur VST, spécifiez les options, puis fermez la fenêtre dès que vous avez terminé.

#### Pour sélectionner une valeur prédéfinie pour un effet VST

❖ Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le volet des effets et des émissions de la fenêtre Mixage audio et choisissez une valeur prédéfinie dans le menu contextuel.

**Remarque :** Si un effet n'accepte pas les valeurs prédéfinies, l'option Par défaut est le seul choix possible. L'option Par défaut redéfinit les valeurs des options pour l'effet.

## Automatisation des modifications audio

### Automatisation des modifications audio dans le Mixage audio

L'automatisation permet d'appliquer des modifications aux réglages d'une piste audio lors de la lecture d'une séquence. Vous pouvez automatiser les réglages de volume, de panoramique et de silence d'une piste ou de ses émissions. Pour les effets de piste, vous avez la possibilité d'automatiser toutes les options d'effets, et notamment le réglage Ignorer.

Les modes d'automatisation sont définis dans le menu contextuel en haut de chaque piste. Par exemple, réglez l'automatisation sur Verrou, Au toucher ou Ecriture, puis déplacez la commande d'atténuation de volume ou la commande de panoramique d'une piste pendant la lecture. Lorsque vous lisez de l'audio avec un menu contextuel réglé sur Lecture, Au toucher ou Verrou, Adobe Premiere Pro lit la piste avec les réglages automatisés. Durant ces réglages effectués dans la fenêtre Mixage audio, Adobe Premiere Pro applique les modifications en créant des images clés de pistes dans la fenêtre Montage. À l'inverse, les images clés des pistes que vous ajoutez ou modifiez dans la fenêtre Montage automatisent les valeurs (comme les positions de l'atténuation) dans la fenêtre Mixage audio lors de la lecture de l'audio.

Pour chaque piste audio, la sélection dans le menu des options d'automatisation détermine le statut d'automatisation lors du mixage :

**Désactivé** Ignore les réglages stockés de la piste pendant la lecture. Cette option permet d'utiliser les commandes de la fenêtre Mixage audio en temps réel, sans qu'elles interfèrent avec les réglages d'automatisation stockés.

**Lecture** Lit les réglages d'automatisation de la piste et s'en sert pour contrôler la piste pendant la lecture. Si une piste ne comporte pas de réglage, l'ajustement d'une option de piste (telle que le volume) affecte uniformément la piste complète. Si vous ajustez une option pour une piste dont l'option d'automatisation est Lecture, l'option reprend son ancienne valeur (avant l'enregistrement des modifications automatisées actuelles) si vous interrompez l'ajustement. La fréquence du retour est déterminée par la préférence Unité de correspondance automatique.

**Ecriture** Enregistre les ajustements apportés aux réglages automatisables des pistes non définis sur Sécurisé pendant l'écriture et crée les images clés des pistes correspondantes dans la fenêtre Montage. Le mode Ecriture écrit l'automatisation dès le démarrage de la lecture, sans attendre la modification d'un réglage. Vous pouvez modifier ce comportement en choisissant la commande Basculer du mode Ecriture au mode Au toucher dans le menu de la fenêtre Mixage audio. À l'arrêt de la lecture ou à la fin du cycle de bouclage d'une lecture, la commande Basculer du mode Ecriture au mode Au toucher fait basculer toutes les pistes réglées au mode Ecriture au mode Au toucher.

**Verrou** Identique à l'option Ecriture, sauf que l'automatisation ne démarre pas tant que vous n'avez pas commencé à régler une propriété. Les paramètres de la propriété sont ceux définis lors du réglage précédent.

**Au toucher** Identique à l'option Ecriture, sauf que l'automatisation ne démarre pas tant que vous n'avez pas commencé à régler une propriété. Lorsque vous cessez de régler une propriété, sa configuration avant l'enregistrement des modifications automatisées actuelles est rétablie. La fréquence du retour est déterminée par la préférence audio Unité de correspondance automatique.

Si vous voulez conserver la configuration d'une propriété, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un effet ou une émission et choisissez la commande Sécurisé pendant l'écriture dans le menu contextuel. Cette commande empêche toute modification de la propriété lorsque le mode d'automatisation Ecriture est activé. Elle protège également cette propriété sur toutes les pistes d'une séquence.

## Voir également

« Pour régler l'unité de correspondance automatique du mode Au toucher » à la page 192

« Utilisation des images clés » à la page 220

## Pour automatiser graduellement les propriétés des pistes dans la fenêtre Mixage audio




**1** Dans la fenêtre Mixage audio ou Montage, définissez l'instant présent au point de démarrage de l'enregistrement des modifications d'automatisation.

*Remarque :* Dans la fenêtre Mixage audio, vous pouvez définir l'instant présent dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.


**2** Dans la fenêtre Mixage audio, choisissez un mode d'automatisation dans le menu Mode d'automatisation figurant en haut de chaque piste à automatiser.

**3** (Facultatif) Pour protéger les réglages d'une propriété lorsque le mode d'automatisation Ecriture est activé, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un effet ou une émission, puis sélectionnez Sécurisé pendant l'écriture dans le menu contextuel.

**4** Dans la fenêtre Mixage audio, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour lancer l'automatisation, cliquez sur le bouton Lecture  du panneau Mixage audio.
- Pour lire la séquence en boucle, cliquez sur le bouton Boucle .
- Pour exécuter la lecture du point d'entrée jusqu'au point de sortie, cliquez sur le bouton Lecture du début à la fin .

**5** Pendant la lecture de l'audio, ajustez les options de la propriété d'automatisation de votre choix.

**6** Pour arrêter l'automatisation, cliquez sur le bouton Arrêt .

**7** Pour prévisualiser les modifications, réinitialisez l'instant présent au début de vos modifications, puis cliquez sur le bouton Lecture.

## Pour conserver la propriété d'une piste au cours de l'automatisation Ecriture

❖ Dans le volet des effets et des émissions d'une piste, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un effet ou une émission et choisissez Sécurisé pendant l'écriture dans le menu contextuel.

*Remarque :* Utilisez la fenêtre Mixage audio pour automatiser uniquement les propriétés des pistes et pas les propriétés des éléments. Vous pouvez modifier les images clés d'un élément en sélectionnant cet élément, puis en utilisant le panneau Options d'effet ou la piste dans le panneau Montage.

## Pour régler l'unité de correspondance automatique du mode Au toucher

Lorsque vous arrêtez d'ajuster la propriété d'un effet au mode Au toucher, la valeur initiale de la propriété est rétablie. La préférence d'unité de correspondance automatique indique l'instant auquel la valeur initiale de la propriété d'un effet doit être rétablie.

**1** Choisissez Edition > Préférences > Audio.

**2** Entrez la valeur de l'unité de correspondance automatique et cliquez sur OK.

## Pour spécifier la création automatisée d'images clés

L'automatisation des modifications audio dans la fenêtre Mixage audio peut créer plus d'images clés que nécessaire sur la piste audio et entraîner ainsi une dégradation des performances. Pour éviter de créer des images clés inutiles, et assurer ainsi une interprétation de qualité et une dégradation minimale des performances, définissez la préférence Optimisation des images clés d'automatisation. Cette préférence présente également l'avantage de faciliter la modification des images clés, car leur disposition est moins dense sur le graphique.

1 Choisissez Edition > Préférences > Audio.

2 Dans la zone Optimisation des images clés d'automatisation, sélectionnez une ou plusieurs des options suivantes, puis cliquez sur OK.

**Amincissement linéaire des images clés** Créez des images clés uniquement aux points qui ne comportent pas de relation linéaire avec les images clés de début et de fin. Par exemple, supposons que vous automatisiez une atténuation de 0 dB à -12 dB. Lorsque cette option est sélectionnée, Adobe Premiere Pro crée uniquement des images clés aux points qui représentent une augmentation de valeur à partir des images clés de début (0 dB) et de fin (-12 dB). Si vous ne sélectionnez pas cette option, Adobe Premiere Pro peut créer plusieurs images clés incrémentielles de valeurs identiques entre ces deux points, selon la vitesse à laquelle vous changez la valeur. Cette option est sélectionnée par défaut.

**Réduction de l'intervalle de temps minimum** Crée des images clés uniquement à des intervalles supérieurs à la valeur que vous spécifiez. Entrez une valeur comprise entre 1 et 2000 millisecondes.

## Montage audio dans Adobe Audition

### Montage audio dans Adobe Audition

Bien qu'Adobe Premiere Pro dispose de nombreux outils et d'effets pour utiliser des séquences audio, vous pouvez parfois avoir besoin d'utiliser des techniques évoluées. Si Adobe Audition 2.0 est installé sur votre ordinateur, utilisez la commande Modifier dans Audition pour envoyer l'audio des éléments à Adobe Audition en vue d'un montage audio plus complexe. Cette fonction simplifie le processus consistant à exporter l'audio vers une application de montage audio externe, puis à réimporter l'audio monté dans Adobe Premiere Pro.

Lorsque vous appliquez la commande Modifier dans Audition à un élément audio, l'audio est extrait et les modifications sont effectuées dans un nouvel élément contenant l'audio extrait. L'audio de l'élément vidéo principal d'origine est conservé.

Lorsque vous appliquez la commande Modifier dans Audition aux éléments d'une séquence, l'audio est rendu dans un nouvel élément audio qui est modifié dans Adobe Audition. L'élément modifié remplace l'élément d'origine dans la fenêtre Montage ; l'élément principal d'origine dans la fenêtre Projet est préservé. Les effets ou les marques appliqués dans l'élément d'origine de la séquence sont conservés dans l'élément modifié.

Il est possible de monter l'audio plusieurs fois dans Adobe Audition. Pour plusieurs montages successifs de l'audio dans Adobe Audition, Adobe Premiere Pro envoie à celui-ci l'élément audio créé pour la session de montage initiale.

Dans le panneau projet, la commande Annuler supprime l'élément audio extrait qui a été modifié dans Adobe Audition. Dans le cas d'un élément dans une séquence, la commande Annuler annule les actions de rendu et de remplacement en rétablissant l'élément audio d'origine dans la séquence. Dans ce cas, le fichier audio créé n'est pas supprimé dans le panneau Projet.

**Remarque :** La commande Modifier dans Audition n'est pas disponible pour les éléments Adobe Dynamic Link.

### Pour monter de l'audio dans Adobe Audition à partir de la fenêtre Projet

1 Dans la fenêtre Projet, sélectionnez un fichier contenant de l'audio.

2 Choisissez Edition > Modifier dans Adobe Audition.

L'audio est extrait de l'élément original et un nouvel élément est créé ; il apparaît dans le panneau Projet. Le nouveau fichier audio s'ouvre dans Adobe Audition. L'audio original de l'élément principal est conservé.

**3** Modifiez et enregistrez le fichier audio dans Adobe Audition.

**4** Retournez à Adobe Premiere Pro. Le fichier audio reste ouvert dans Adobe Audition jusqu'à ce que vous le fermiez.

**Remarque :** La commande *Modifier dans Audition (Extraction audio)* ne remplace pas l'audio d'origine d'un élément vidéo principal. Lorsque vous ajoutez l'élément vidéo principal à une séquence, procédez comme suit pour que l'audio modifié soit intégré à l'élément vidéo : dissociez l'audio d'origine de l'élément vidéo et supprimez-le, puis remplacez-le par l'élément audio modifié.

## **Pour monter de l'audio dans Adobe Audition à partir de la fenêtre Montage**

**1** Dans la fenêtre Montage, sélectionnez un élément contenant de l'audio.

**2** Choisissez Edition > Modifier dans Adobe Audition (Rendu et remplacement).

L'audio de l'élément est rendu dans un nouveau fichier audio qui s'ouvre dans Adobe Audition. Ce nouveau fichier apparaît également dans la fenêtre Projet.

**3** Modifiez et enregistrez le fichier audio dans Adobe Audition.

**4** Retournez à Adobe Premiere Pro. Le fichier audio reste ouvert dans Adobe Audition jusqu'à ce que vous le fermiez.

Dans la fenêtre Montage, l'audio de l'élément sélectionné est remplacé par le nouveau fichier audio modifié dans Adobe Audition. L'élément principal d'origine dans la fenêtre Projet est conservé.

**Remarque :** Si vous choisissez la commande *Annuler*, l'audio d'origine est rétabli dans l'élément se trouvant dans la fenêtre Montage, mais le nouveau fichier audio créé dans Audition est conservé dans la fenêtre Projet.

# Chapitre 11 : Utilisation du module de titrage

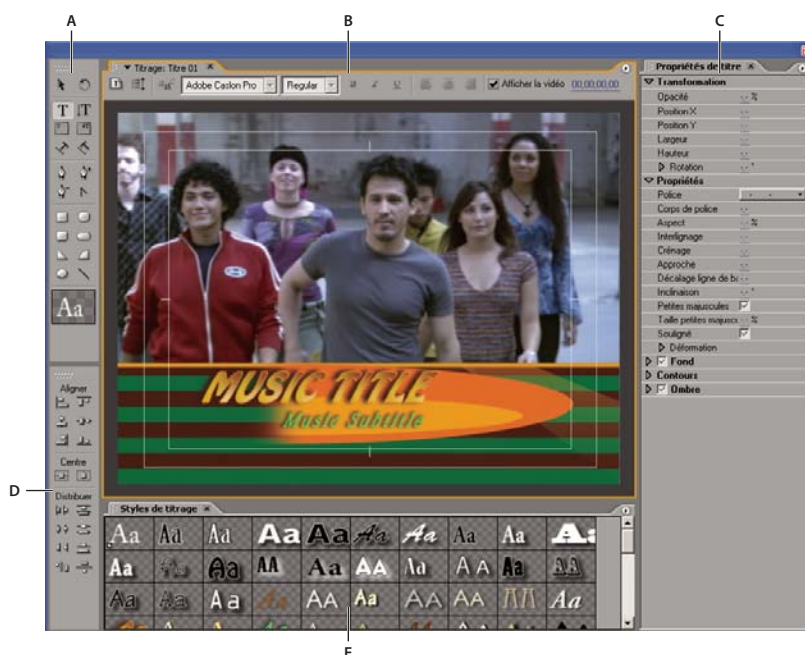
## Création de titres

### A propos du Module de titrage

Vous avez la possibilité de concevoir des titres et des logos personnalisés avec le Module de titrage d'Adobe Premiere Pro. Les titres rehaussent avantageusement un film et remplissent de nombreuses fonctions telles que l'identification des protagonistes du film ou la création de génériques de qualité professionnelle en début et en fin de film. Vous pouvez créer des titres à l'aide des polices installées sur votre ordinateur, ainsi que d'autres objets graphiques à l'aide des outils de création de formes du module de titrage. Vous pouvez créer sur votre ordinateur des logos à partir d'un graphique ou d'une photographie qui vous serviront plus tard à personnaliser et à rehausser la qualité de vos films.

Avec le Module de titrage, vous pouvez créer intégralement des titres et logos à l'aide des outils Texte et Forme, ou bien utiliser les modèles fournis, les styles de texte prédéfinis et les images intégrées pour créer rapidement un titre attrayant.

Le panneau Titrage constitue la zone de dessin principale, mais vous pouvez également considérer le Module de titrage comme un ensemble de plusieurs panneaux reliés entre eux. Vous pouvez fermer les autres panneaux sans fermer le panneau Titrage, ou vous pouvez ancrer les panneaux les uns aux autres ou à d'autres éléments de l'interface Adobe Premiere Pro. Lorsque les fenêtres du Module de titrage ne sont pas ancrées à l'interface principale de montage, elles apparaissent toujours au-dessus des autres panneaux (elles flottent).



Module de titrage Adobe

A. Outils de titrage B. Panneau Titrage principal C. Propriétés de titre D. Actions de titrage E. Styles de titrage



Adobe fournit régulièrement des mises à jour du logiciel et de l'Aide. Pour rechercher des mises à jour, cliquez sur le bouton Ouvrir la boîte de dialogue des préférences dans le Centre d'aide d'Adobe, puis cliquez sur Recherche de mises à jour. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

## A propos des titres

Vous pouvez ouvrir le Module de titrage et commencer un nouveau titre au moyen d'une commande de menu ou du bouton Nouvel élément dans le panneau Projet. Vous pouvez charger plusieurs titres dans le panneau Titrage et choisir celui que vous souhaitez afficher en sélectionnant son nom dans le menu d'affichage du panneau. (Cliquez sur le triangle pointant vers le bas dans l'onglet Titrage pour ouvrir le menu du panneau.)


Lorsque vous enregistrez un titre, Adobe Premiere Pro l'ajoute automatiquement au chutier actif du panneau Projet. Les titres sont enregistrés comme faisant partie du projet. Toutefois, vous pouvez exporter des titres sous forme de fichiers indépendants, munis de l'extension .prtl. Si le titre que vous souhaitez utiliser se trouve sur votre disque dur, mais ne fait pas encore partie du projet en cours, vous pouvez l'importer comme tout autre fichier source.

Contrairement aux autres éléments, les titres s'ouvrent dans le module de titrage et non dans le Moniteur source. Rouvrez un titre lorsque vous souhaitez le modifier ou le dupliquer et baser une nouvelle version dessus. Si vous voulez utiliser un titre dans un autre projet, vous devez d'abord ouvrir le projet auquel le titre appartient et exporter le titre à l'aide de la commande Fichier > Exporter > Titre. Vous pouvez ensuite l'importer dans un autre projet, comme vous le feriez pour n'importe quel fichier source.

**Remarque :** Avant la version 2.0, Adobe Premiere Pro enregistrait tous les titres sous forme de fichiers indépendants, séparés du fichier de projet. Vous pouvez importer les titres créés dans les versions antérieures de Premiere Pro comme vous importez n'importe quel métrage. Lorsque vous enregistrez le projet, les titres importés sont enregistrés avec le projet.

## Pour créer un titre

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Fichier > Nouveau > Titre.
- Choisissez Titre > Nouveau titre, puis choisissez un type de titre.
- Dans le panneau Projet, cliquez sur le bouton Nouvel élément , puis choisissez Titre.

2 Précisez le nom du titre, puis cliquez sur OK.

3 Utilisez les outils Texte et Forme du panneau Titrage pour créer un nouveau fichier ou pour personnaliser un modèle.

4 Fermez le titrage ou enregistrez le projet pour enregistrer le titre.

**Remarque :** Les titres sont ajoutés automatiquement au panneau Projet et ils sont enregistrés comme faisant partie du fichier du projet.

## Pour créer un titre d'après le titre actuel

1 Dans le Module de titrage, ouvrez ou sélectionnez le titre sur lequel vous souhaitez baser un nouveau titre.

2 Cliquez sur le bouton Nouveau titre d'après le titre actuel .

3 Dans la boîte de dialogue Nouveau titre, entrez le nom du nouveau titre, puis cliquez sur OK.

4 Modifiez le nouveau titre à votre convenance.

5 Fermez le Module de titrage ou enregistrez le projet pour enregistrer le titre.

## Pour ouvrir un titre dans le projet actif

❖ Double-cliquez sur le titre dans le panneau Projet ou Montage.

**Remarque :** Les titres s'ouvrent dans le Module de titrage et non dans le Moniteur source.

## Pour importer un fichier de titre

1 Choisissez Fichier > Importer.

2 Sélectionnez un titre, puis cliquez sur Ouvrir.

**Remarque :** Outre les titres Adobe Premiere Pro munis de l'extension .prtl, vous pouvez importer des titres munis de l'extension .ptl, créés dans Adobe Premiere Elements et dans les versions antérieures d'Adobe Premiere. Les titres importés font ensuite partie du fichier du projet en cours.

## Pour exporter un titre sous forme de fichier indépendant

- 1 Dans le panneau Projet, sélectionnez le titre que vous souhaitez enregistrer sous forme de fichier indépendant.
- 2 Choisissez Fichier > Exporter > Titre.
- 3 Précisez le nom et l'emplacement du titre, puis cliquez sur Enregistrer

# Utilisation de modèles de titres

## A propos des modèles

Les modèles de titre fournis dans Adobe Premiere Pro comprennent de nombreux thèmes et mises en forme prédéfinis qui simplifient et accélèrent la création de titres. Certains d'entre eux contiennent des graphiques qui peuvent correspondre au thème de votre film, comme les vacances ou les naissances. D'autres contiennent du texte à remplacer dans l'espace réservé pour créer des génériques de film. Certains modèles possèdent des arrière-plans transparents, représentés par des carrés gris clair et gris foncé, de façon à ce que votre vidéo soit visible sous le titre, tandis que d'autres sont totalement opaques.

Vous pouvez aisément modifier chaque élément du modèle en le sélectionnant, puis en le supprimant ou en l'écrasant. Vous pouvez également ajouter des éléments au modèle. Une fois le modèle modifié, vous l'enregistrez en tant que fichier de titre afin de pouvoir l'utiliser dans les projets en cours et les projets suivants.

*Remarque : Si vous appliquez un nouveau modèle, son contenu remplacera celui du Module de titrage.*

Si vous partagez des modèles, vérifiez que chaque système inclut tous les logos, polices, textures et images utilisés dans le modèle.

## Voir également

- « Ajout d'images » à la page 208
- « Pour charger une texture » à la page 213

## Pour charger un modèle

- 1 Avec un titre ouvert, choisir Titre > Nouveau titre > D'après le modèle.
- 2 Cliquez sur le triangle en regard d'un nom de catégorie pour développer celle-ci.
- 3 Sélectionnez le modèle, puis cliquez sur OK.

## Pour importer un fichier de titre enregistré sous forme de modèle

- 1 Avec un titre ouvert, choisir Titre > Modèles.
- 2 Dans le menu Modèles, choisissez Importer le fichier en tant que modèle.
- 3 Sélectionnez un fichier, puis cliquez sur Ouvrir. Vous pouvez importer uniquement des fichiers de titre Adobe Premiere Pro (.prtl) comme modèles.
- 4 Donnez un nom au modèle, puis cliquez sur OK.

## Pour définir ou rétablir un modèle par défaut


- 1 Avec un titre ouvert, choisir Titre > Modèles et sélectionner un modèle.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour définir un modèle par défaut, choisissez Définir le modèle comme fixe par défaut dans le menu Modèles. Le modèle par défaut se charge à chaque ouverture du Module de titrage.
  - Pour rétablir l'ensemble des modèles par défaut, choisissez Rétablir les modèles par défaut dans le menu Modèles, puis cliquez sur Fermer.

## Pour renommer ou supprimer un modèle

- 1 Avec un titre ouvert, choisir Titre > Modèles et sélectionner un modèle.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour changer le nom d'un modèle, choisissez Renommer le modèle dans le menu Modèles. Tapez un nom dans la zone de texte Nom, puis cliquez sur OK.
  - Pour supprimer un modèle, choisissez Supprimer le modèle dans le menu Modèles, puis cliquez sur Oui.

**Remarque :** Si vous supprimez un modèle au moyen de cette procédure, il est effacé du disque dur.

## Pour créer un modèle à partir d'un titre ouvert

- 1 Avec un titre ouvert, choisir Titre > Modèles.
- 2 Dans le menu Modèles, choisissez Enregistrer [nom du titre] en tant que modèle. Cliquez sur le bouton du menu Modèles  situé au-dessus de l'image d'aperçu du modèle pour afficher le menu.
- 3 Entrez le nom du modèle de titre, puis cliquez sur OK.

# Conception de titres pour la télévision

## Pour afficher une image de la vidéo à l'arrière-plan du titre

Si vous créez un titre pour un segment spécifique de votre film, par exemple pour nommer une scène ou identifier une personne, vous pouvez afficher une image de ce métrage dans la zone de dessin pendant que vous créez le titre. L'affichage de l'image vous permet de positionner des éléments dans votre titre. L'image vidéo est disponible uniquement pour référence ; elle n'est pas sauvegardée dans le titre.

Vous pouvez utiliser les commandes de code temporel du Module de titrage pour définir l'image que vous souhaitez afficher. L'affichage temporel du Module de titrage correspond à l'instant présent dans la séquence active. Lorsque vous définissez l'image dans le Module de titrage, vous définissez donc également l'image en cours dans le Moniteur du programme et dans le panneau Montage, et inversement.



*Pour surimprimer le titre sur un autre élément, placez-le directement sur cet élément. Automatiquement, Premiere Pro rend l'arrière-plan du titre transparent, si bien que l'image des éléments des pistes inférieures est visible.*

- 1 Dans le panneau Titrage, sélectionnez Afficher la vidéo.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour modifier l'image de façon interactive, faites glisser la valeur de temps en regard de Afficher la vidéo jusqu'à ce que l'image soit visible dans la zone de dessin.
  - Pour afficher l'image en indiquant son code temporel, cliquez sur la valeur de temps en regard de Afficher la vidéo, puis entrez le code temporel de l'image dans la séquence active.

**Remarque :** La valeur Afficher la vidéo du Module de titrage utilise le même format d'affichage du code temporel que celui précisé dans les réglages du projet. Si, par exemple, vous travaillez dans un projet PAL, cette valeur représente le code temporel PAL.

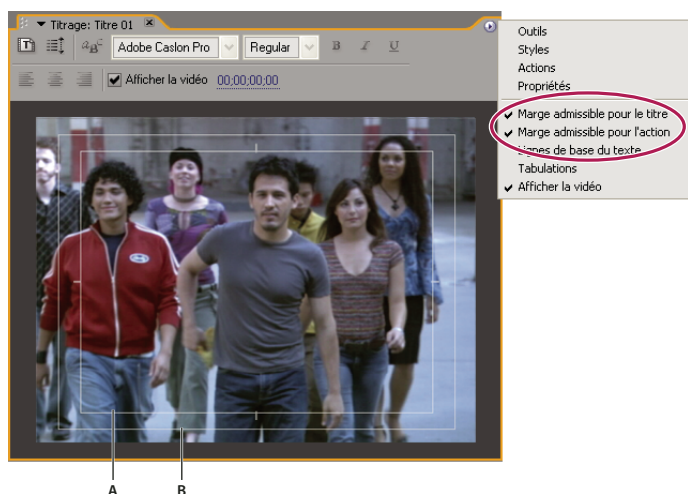
## A propos des marges admissibles pour le titre et l'action

Les marges admissibles pour le titre et l'action dans la zone de dessin du Module de titrage désignent les zones admissibles visibles pour le titre. Ces marges sont activées par défaut.

Les zones admissibles sont utiles en cas de montage pour télédiffusion ou vidéocassettes. La plupart des téléviseurs utilisent un processus appelé *surbalayage*, qui consiste à tronquer les bords extérieurs, entraînant l'agrandissement du centre de l'image. La taille de la partie tronquée varie d'un téléviseur à un autre. Pour vous assurer que tout figure dans la zone affichée par la plupart des téléviseurs, conservez le texte à l'intérieur des marges admissibles pour le titre et tous les autres éléments importants à l'intérieur des marges admissibles pour l'action.



**Remarque :** Si vous créez du contenu pour le Web ou pour un CD, les marges admissibles pour le titre et l'action ne s'appliquent pas à votre projet parce que l'intégralité de l'image est affichée sur ces supports.



Dans le menu du panneau Titrage, choisissez Marge admissible pour le titre ou Marge admissible pour l'action.  
A. Zone admissible pour le titre B. Zone admissible pour l'action

## Ajout de texte dans les titres

### Texte des titres

Lorsque vous ajoutez du texte à un titre, vous pouvez utiliser les polices installées sur votre système, notamment les polices Type 1 (PostScript), OpenType et TrueType. L'installation de Premiere Pro (et d'autres applications Adobe) ajoute des polices aux ressources Adobe partagées.

Selon l'outil que vous choisissez dans le Module de titrage, vous pouvez créer du *texte de point* ou du *texte de paragraphe*. Lorsque vous créez du texte de point, vous définissez un *point d'insertion* où vous souhaitez entrer le texte. Le texte est saisi sur une seule ligne à moins que vous n'activiez la fonction de *retour à la ligne* qui fait continuer le texte sur la ligne suivante lorsqu'il atteint le bord de la zone admissible de titre. Lorsque vous créez un texte de paragraphe, vous définissez une zone de texte dans laquelle le texte doit tenir. Le texte d'une telle zone est renvoyé à la ligne automatiquement, dans les dimensions de la zone.

Le déplacement de la poignée d'angle d'un texte ponctuel a pour effet de le redimensionner, tandis que le déplacement de l'angle d'une zone de texte a pour effet de réorganiser le texte qu'elle contient. Si une zone de texte est trop petite pour contenir tous les caractères que vous entrez, vous pouvez la redimensionner pour que le texte caché devienne visible. Les zones de texte contenant des caractères masqués sont accompagnées d'un signe plus (+) affiché à droite.

Vous pouvez également créer du texte sur chemin. Au lieu de suivre une ligne de base droite, le texte sur chemin suit une courbe que vous avez créée.

Tous les types de texte peuvent être orientés horizontalement ou verticalement, en suivant leur ligne de base ou leur chemin.



### Voir également

« Pour redistribuer du texte de paragraphe » à la page 203

« Pour redimensionner des objets » à la page 211

## Pour saisir du texte sans limites

1 Dans le panneau Outils de titrage, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour taper du texte horizontal, cliquez sur l'outil Texte .
- Pour taper du texte vertical, cliquez sur l'outil Texte vertical .



2 Dans la zone de dessin, cliquez à l'endroit où vous voulez commencer, puis tapez le texte.

**Remarque :** Par défaut, le texte n'est pas renvoyé à la ligne. Pour renvoyer le texte à la ligne lorsque la marge admissible pour le titre est atteinte, choisissez Titre > Retour à ligne. Lorsque Renvoi à la ligne est désactivé, appuyez sur Entrée pour aller à la ligne.

3 Une fois que vous avez fini d'entrer votre texte, choisissez l'outil Sélection et cliquez en dehors de la zone de texte.

## Pour taper du texte horizontal ou vertical dans une zone de texte

1 Dans le Module de titrage, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour taper du texte , cliquez sur l'outil Texte captif horizontal .
- Pour taper du texte vertical, cliquez sur l'outil Texte captif vertical .



2 Dans la zone de dessin, faites glisser l'outil pour créer une zone de texte.

3 Entrez le texte. Le texte est renvoyé à la ligne lorsqu'il atteint l'extrémité de la zone de texte.

4 Une fois que vous avez entré votre texte, choisissez l'outil Sélection et cliquez en dehors de la zone de texte.

**Remarque :** Redimensionner la zone de texte créée au moyen des outils Texte captif (horizontal ou vertical) a pour seul effet de redimensionner la zone visible ; la taille du texte reste identique.

## Pour entrer du texte le long d'un chemin

1 Dans le Module de titrage, cliquez sur l'outil Texte curviligne  ou Texte curviligne vertical . L'outil Texte curviligne s'utilise de la même façon que l'outil Plume.

2 Dans la zone de dessin, cliquez à l'endroit où vous voulez que commence le texte.

3 Cliquez ou faites glisser pour créer un deuxième point.

4 Continuez à cliquer jusqu'à créer la forme de chemin souhaitée.

5 Entrez le texte. Lorsque vous tapez le texte, il commence le long du bord supérieur ou droit du chemin. Si nécessaire, modifiez le chemin en faisant glisser les points d'ancrage. Redimensionner la zone de texte dans ce mode a pour seul effet de redimensionner la zone visible ; la taille du texte reste identique.

6 Une fois que vous avez terminé, choisissez l'outil Sélection et cliquez en dehors de la zone de texte.

## Voir également

« Pour créer des formes » à la page 204

## Pour modifier et sélectionner du texte

1 A l'aide de l'outil Sélection, cliquez deux fois au point où vous souhaitez modifier le texte ou commencer une sélection. L'outil se transforme en outil Texte et un curseur indique le point d'insertion.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour déplacer le point d'insertion, cliquez entre les caractères ou utilisez les touches de direction gauche et droite.
- Pour sélectionner un caractère unique ou un groupe de caractères contigus, faites glisser le curseur à partir du point d'insertion, afin de mettre les caractères en surbrillance.

Vous pouvez mettre en forme le texte sélectionné en utilisant les commandes du panneau principal du Module de titrage, du panneau Propriétés de titre ou les commandes de menu. Pour mettre en forme un objet texte ou graphique complet, cliquez sur l'objet pour le sélectionner, puis modifiez ses propriétés.

## Voir également

« Mise en forme et polices » à la page 201

# Mise en forme de texte

## Mise en forme et polices

Alors que certaines propriétés d'objets (comme la couleur de remplissage et l'ombre) sont communes à tous les objets que vous créez dans le Titrage, d'autres propriétés s'appliquent uniquement aux objets texte. Des commandes telles que Police, Style de la police et Alignement du texte se trouvent dans le panneau Titrage, au-dessus de la zone de dessin. D'autres options sont disponibles dans le panneau Propriétés de titre et dans le menu Titre de la barre de menus principale.

Vous pouvez à tout moment modifier les polices utilisées dans les titres. Si vous souhaitez faire des essais avec plusieurs polices, utilisez la boîte de dialogue Explorateur de polices. Cet explorateur présente en effet toutes les polices installées dans un jeu de caractères par défaut personnalisable.

Lorsque vous choisissez une police dans Explorateur de polices, Adobe Premiere Pro l'applique immédiatement au titre. Comme l'explorateur de polices reste ouvert, vous pouvez facilement prévisualiser une autre police. jusqu'à ce que vous ayez trouvé la bonne.

***Remarque :** Si vous partagez des fichiers de titre avec d'autres utilisateurs, vérifiez que leurs ordinateurs disposent des polices que vous avez utilisées pour créer le titre partagé.*

## Pour spécifier une police

❖ Sélectionnez le texte, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Titre > Police et choisissez une police dans le menu.
- Cliquez sur le bouton Parcourir et sélectionnez une police. Cliquez sur OK lorsque vous avez terminé.

## Pour modifier des caractères dans l'Explorateur de polices

1 Choisissez Edition > Préférences > Titrage.

2 Dans la boîte de dialogue Explorateur de polices, entrez jusqu'à six caractères, puis cliquez sur OK.

## Pour changer la taille de la police

❖ Sélectionnez le texte, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez Titre > Taille, puis choisissez une taille de police.
- Changez la valeur Corps de police dans le panneau Propriétés de titre.

## Pour changer l'orientation du texte

1 Sélectionnez un objet de texte.

2 Choisissez Titre > Orientation et sélectionnez Horizontale ou Verticale.

## Voir également

« Pour modifier l'alignement d'un paragraphe » à la page 203

## Pour définir les propriétés du texte

Lorsque vous sélectionnez un objet dans un titre, ses propriétés (couleur de remplissage, ombre, etc.) sont répertoriées dans le panneau Propriétés de titre. Si vous modifiez les valeurs contenues dans ce panneau, l'objet sélectionné est affecté. Les objets texte possèdent certaines propriétés spécifiques, comme l'interlignage et le crénage.

**Remarque :** Certaines propriétés du texte ne sont pas répertoriées dans le panneau Propriétés de titre. Par exemple, vous pouvez définir la police, le style de police et l'alignement du texte dans le panneau Titrage ou dans le menu Titre. Le menu Titre comprend également des options pour l'orientation, le retour à la ligne, les tabulations et l'insertion d'un logo dans une zone de texte.

**1** Sélectionnez l'objet texte ou la gamme de texte que vous voulez changer.

**2** Dans le panneau Propriétés de titre, cliquez sur la flèche à côté de Propriétés et définissez des valeurs pour l'une des options suivantes :

**Police** Spécifie la police appliquée à l'objet de texte sélectionné. Pour afficher un aperçu d'une police, utilisez l'Explorateur de polices.

**Corps de police** Spécifie la taille de la police, en lignes de balayage.

**Aspect** Spécifie l'échelle horizontale de la police sélectionnée. Cette valeur est un pourcentage du rapport H/L naturel de la police. Les valeurs inférieures à 100 % réduisent l'espacement entre les lettres du texte. Les valeurs supérieures à 100 % agrandissent l'espacement entre les lettres du texte.

**Interlignage** Spécifie la quantité d'espace entre les lignes de type. Pour le type Roman, l'interlignage se mesure à partir de la ligne de base d'une ligne de type jusqu'à la ligne de base de la ligne suivante. Pour le texte vertical, l'interlignage se mesure à partir du centre d'une ligne de type jusqu'au centre de la ligne suivante. Dans le Module de titrage Adobe, la ligne de base correspond à la ligne située sous le texte. Vous pouvez appliquer différentes valeurs d'interlignage au sein d'un même paragraphe ; toutefois, la valeur d'interlignage la plus grande dans une ligne de type détermine la valeur principale de cette ligne.

**Remarque :** Pour activer/désactiver les lignes de base du texte, choisissez Titre > Affichage > Lignes de base du texte. Les lignes de base du texte apparaissent uniquement lorsque vous sélectionnez l'objet de texte.

**Crénage** Spécifie la quantité d'espacement que vous ajoutez ou soustrayez entre des paires de caractères spécifiques. La valeur indique le pourcentage de la largeur de caractère entre des paires de caractères. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez modifier le crénage.

**Interlettrage** Spécifie la quantité d'espace entre une série de lettres. Cette valeur indique le pourcentage de la largeur de caractère entre la plage spécifiée de caractères. La direction de l'interlettrage du texte se base sur l'alignement du texte. Par exemple, l'interlettrage pour le texte centré a lieu à partir du centre. Vous trouverez intéressant de paramétrer l'interlettrage lorsque des lettres contiguës présentent des traits si épais qu'elles se chevauchent et sont difficiles à lire. Pour régler l'interlettrage de l'intégralité du texte dans une zone de texte, sélectionnez la zone de texte et modifiez la valeur Interlettrage. Pour modifier l'interlettrage entre des caractères contigus spécifiques, sélectionnez uniquement ces caractères et modifiez la valeur Interlettrage.

**Décalage de la ligne de base** Spécifie la distance des caractères à partir de la ligne de base. Augmentez ou diminuez cette valeur pour créer des exposants ou des indices. Ce paramétrage affecte tous les caractères. Pour régler le décalage de la ligne de base pour l'intégralité du texte dans une zone de texte, sélectionnez la zone de texte et modifiez le paramètre. Pour modifier le décalage de la ligne de base entre des caractères contigus spécifiques, sélectionnez uniquement ces caractères et modifiez le paramètre.

**Inclinaison** Spécifie l'inclinaison d'un objet, en degrés.

**Petites majuscules** Activez cette case à cocher pour afficher tous les objets sélectionnés en majuscules.




**Taille petites majuscules** Spécifie la taille des petites majuscules comme pourcentage de la hauteur normale. Ce paramètre définit la taille de tous les caractères de l'objet texte à l'exception du caractère de début. Choisissez la valeur 100% pour mettre tout le texte en lettres majuscules.

**Souligné** Activez cette option pour souligner le texte sélectionné. Cette option n'est pas disponible pour le texte d'un chemin.

## Utilisation du texte de paragraphe

### Pour modifier l'alignement d'un paragraphe

❖ Sélectionnez un objet texte de paragraphe, puis, dans la partie supérieure du panneau Titrage, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour aligner le texte sur la gauche de sa zone de texte, cliquez sur Gauche .
- Pour centrer le texte dans sa zone de texte, cliquez sur Centrer .
- Pour aligner le texte sur la droite de sa zone de texte, cliquez sur Droite .

### Pour redistribuer du texte de paragraphe

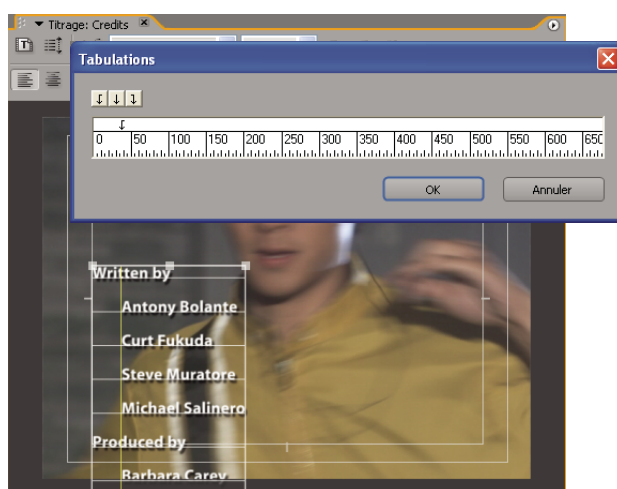
❖ Sélectionnez un objet texte de paragraphe.

- Faites glisser l'une des poignées du cadre de contour du texte de paragraphe pour redimensionner ce cadre.

### Utilisation des tabulations

Lorsque vous créez du texte au moyen des outils Texte captif horizontal ou Texte captif vertical, vous pouvez appliquer des tabulations comme dans un traitement de texte. Les tabulations sont particulièrement utiles pour créer des génériques déroulants d'aspect professionnel. Vous pouvez définir plusieurs tabulations dans une zone de texte, et il suffit d'appuyer sur la touche Tab pour placer le curseur à la tabulation disponible suivante. À chaque tabulation, vous pouvez spécifier une option de justification différente.

**Remarque :** Les tabulations servent exclusivement à aligner les caractères dans des objets de texte. Pour aligner des objets de texte ou des objets graphiques entiers, utilisez la commande Aligner.



Boîte de dialogue Tabulations

### Voir également

« Création de déroulements verticaux ou horizontaux » à la page 218


« Alignement et distribution d'objets » à la page 209

### Pour ajouter et régler une tabulation

1 Sélectionnez une zone de texte.

2 Choisissez Titre > Tabulations.

3 Dans la boîte de dialogue Tabulations, effectuez l'une des actions suivantes:

- Pour créer une tabulation justifiée à gauche, cliquez sur le Taquet de justification à gauche .

- Pour créer une tabulation centrée, cliquez sur le Taquet d'alignement au centre ↓.
- Pour créer une tabulation justifiée à droite, cliquez sur le Taquet de justification à droite ↓.

**4** Cliquez sur la règle au-dessus des nombres pour créer une tabulation. Faites glisser la tabulation pour régler sa position. Lorsque vous faites glisser la tabulation, une ligne jaune verticale, ou *taquet d'alignement*, indique la position de la tabulation dans la zone de texte sélectionnée.

**5** Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Tabulations. La zone de texte sélectionnée contient les tabulations que vous avez définies.

**Remarque :** Pour que les tabulations soient toujours visibles (et non pas seulement lorsque la boîte de dialogue Tabulations est ouverte), cliquez sur Titre > Affichage > Tabulations.

## Pour supprimer une tabulation

❖ Dans la boîte de dialogue Tabulations, déplacez la tabulation vers la gauche ou vers la droite, ou faites-la glisser en dehors de la règle.

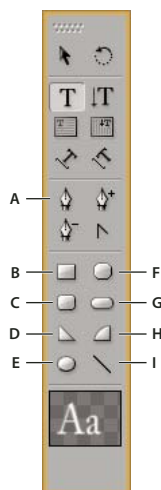
# Ajout de formes et images

## Pour créer des formes

Vous pouvez non seulement créer des objets texte, mais également utiliser les outils de dessin du Module de titrage pour créer différentes formes, telles que des rectangles, des ellipses et des lignes. Le Module de titrage comprend des outils Plume standard semblables à ceux utilisés dans Adobe Illustrator et Adobe Photoshop.

Les outils Plume offrent le contrôle le plus précis sur les lignes droites et les courbes, et vous permettent d'ajuster facilement la forme des chemins de connexion. Vous pouvez également ajouter ou supprimer rapidement des points d'un segment, ou modifier le type d'un point d'ancrage.

Lorsque vous tracez des lignes ou des courbes, vous pouvez soit laisser les segments reliés ouverts, à savoir que le segment final ne revient pas au point de départ initial, soit fermer les segments reliés en cliquant sur le point de contrôle initial.



Outils Forme


A. Plume B. Rectangle C. Rectangle à angles arrondis D. Dent E. Ellipse F. Rectangle à coins tronqués G. Rectangle arrondi H. Arc I. Trait

**1** Sélectionnez un outil Forme.

**2** Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour conserver les proportions de la forme, faites glisser le curseur tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.
- Pour dessiner la forme à partir de son centre, faites glisser le curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

- Pour dessiner la forme à partir de son centre et conserver ses proportions, faites glisser le curseur tout en maintenant les touches Maj. + Alt enfoncées.
- Pendant que vous tracez la forme, faites glisser le curseur en diagonale dans la direction opposée pour inverser la forme.
- Faites glisser le curseur en travers, vers le haut ou vers le bas pour inverser la forme horizontalement ou verticalement pendant que vous la dessinez.

 *Pour inverser la forme une fois qu'elle a été dessinée, utilisez l'outil Sélection pour faire glisser un des points d'angle dans la direction souhaitée.*

## Voir également

« Pour tracer des segments droits avec l'outil Plume » à la page 205

« Pour tracer des courbes avec l'outil Plume » à la page 205

## Pour modifier la forme d'un objet graphique ou d'un logo

- 1 Sélectionnez au moins un objet ou un logo dans un titre.
- 2 Dans le panneau Propriétés de titre, cliquez sur le triangle en regard de Propriétés afin de développer sa liste, puis choisissez une option dans le menu Type d'image.

**Remarque :** Lorsque vous modifiez une forme, il peut arriver que les points de contrôle d'origine disparaissent. Pour faire apparaître les points de contrôle avant ou après avoir modifié la forme, sélectionnez l'objet avec l'outil Sélection.

## Pour tracer des segments droits avec l'outil Plume

Pour tracer des lignes droites, cliquez sur l'outil Plume dans la zone de dessin. Des points de contrôle, appelés *points d'ancrage*, sont créés et sont reliés par des segments droits.

- 1 Sélectionnez l'outil Plume.
- 2 Placez la pointe de la plume à l'endroit où vous voulez que le segment droit commence, puis cliquez pour définir le premier point d'ancrage. Le point d'ancrage reste sélectionné (plein) jusqu'à ce que vous ajoutiez le point suivant.  
**Remarque :** Le premier segment que vous tracez n'apparaît que lorsque vous cliquez pour créer le deuxième point d'ancrage. Si, par inadvertance, vous avez fait glisser l'outil Plume et que des traits dépassent des points, choisissez Edition > Annuler, puis cliquez à nouveau.
- 3 Cliquez à nouveau à l'endroit où vous voulez que se termine le segment. (Cliquez, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, pour que l'angle du segment corresponde à un multiple de 45 degrés.) Un autre point d'ancrage est créé.
- 4 Continuez à cliquer sur l'outil Plume pour créer des segments droits supplémentaires. Le dernier point d'ancrage ajouté apparaît sous la forme d'un grand carré, ce qui indique qu'il est sélectionné.
- 5 Pour compléter le chemin, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour fermer un chemin, cliquez sur le point d'ancrage initial. Un cercle apparaît en dessous du curseur lorsque le curseur est directement au-dessus du point d'ancrage initial.
  - Pour conserver le chemin ouvert, appuyez sur la touche Ctrl et cliquez à un endroit quelconque où il n'y a aucun objet, ou sélectionnez un outil différent dans le panneau Outils.

## Pour tracer des courbes avec l'outil Plume

Pour dessiner des segments courbes, faites glisser les points d'ancrage à l'aide de l'outil Plume. Avant de dessiner et de modifier des segments courbes avec l'outil Plume, il est important de comprendre deux éléments associés avec les points d'ancrage dans les courbes. Lorsque vous utilisez l'outil Sélection pour sélectionner un point d'ancrage reliant des segments courbes, les segments présentent des *lignes directrices* qui se terminent par des *points directeurs*. L'angle et la taille des lignes directrices déterminent la forme et la taille des segments courbes. Déplacez les lignes directrices pour modifier la forme des courbes. Un *point lissé* présente toujours deux lignes directrices solidaires. Lorsque vous déplacez le point directeur

d'une ligne directrice sur un point lissé, les deux lignes directrices bougent simultanément et conservent une courbe continue au niveau du point d'ancrage. À titre de comparaison, un *point d'angle* peut présenter deux, une ou aucune lignes directrices, selon qu'il rejoint respectivement deux, un ou aucun segment courbe.

Les lignes directrices d'un point d'angle maintiennent l'angle en opérant indépendamment les unes des autres. Lorsque vous faites glisser un point directeur sur la ligne directrice d'un point d'angle, l'autre ligne directrice, le cas échéant, ne bouge pas. Les lignes directrices sont toujours tangentes à (perpendiculaires au rayon de) la courbe aux points d'ancrage. L'angle de chaque ligne directrice détermine l'inclinaison de la courbe et la longueur de chaque ligne directrice détermine la hauteur, ou profondeur, de la courbe.

**1** Sélectionnez l'outil Plume.

**2** Placez le curseur à l'endroit où vous voulez que commence la courbe. Maintenez le bouton de la souris enfoncé.

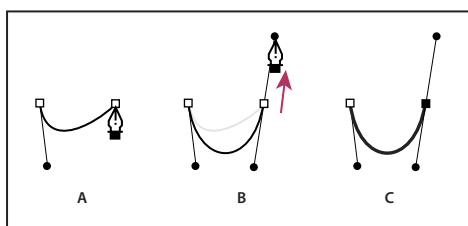
**3** Faites glisser pour créer des lignes directrices qui déterminent l'inclinaison du segment courbe que vous créez. En général, agrandissez la ligne directrice d'environ un tiers de la distance jusqu'au point d'ancrage suivant que vous avez l'intention de tracer. Pendant que vous faites glisser, maintenez la touche Maj enfoncée pour que la ligne directrice corresponde à un multiple de 45 degrés.

**4** Relâchez le bouton de la souris.

**Remarque :** Le premier segment n'apparaît que lorsque vous tracez le deuxième point d'ancrage.

**5** Placez l'outil Plume à l'endroit où vous voulez que le segment courbe finisse, puis procédez de l'une des manières suivantes :

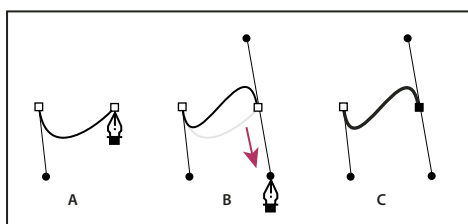
- Pour créer une courbe en forme de C, faites glisser dans une direction opposée à celle utilisée pour tracer le point d'ancrage précédent.



Traçage d'un deuxième point dans des courbes

A. Début du traçage du deuxième point. B. Traçage à l'opposé de la ligne directrice précédente, créant ainsi une courbe en forme de C. C. Résultat après relâchement du bouton de la souris

- Pour créer une courbe en forme de S, faites glisser dans la même direction que celle utilisée pour tracer le point d'ancrage précédent.



Traçage de courbes en S

A. Début du traçage du nouveau point. B. Traçage dans la même direction que la ligne directrice précédente, créant ainsi une courbe en S. C. Résultat après relâchement du bouton de la souris

**6** Continuez à faire glisser l'outil Plume à partir d'endroits différents, afin de créer des points supplémentaires.

**7** Pour compléter le chemin, procédez de l'une des manières suivantes :


- Pour fermer le chemin, positionnez l'outil Plume sur le point d'ancrage initial. Cliquez ou faites glisser pour fermer le chemin.
- Pour conserver le chemin ouvert, cliquez à un endroit quelconque où il n'y a aucun objet, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, ou choisissez l'outil Sélection.




## Modification de points et de courbes

Le Module de titrage comprend plusieurs outils pour modifier les chemins existants. Vous pouvez ajouter ou supprimer des points de contrôle sur un chemin. Vous pouvez également déplacer des points de contrôle et manipuler leurs lignes directrices afin de modifier la courbe des segments de droite adjacents. Vous pouvez aussi préciser l'épaisseur du chemin, ainsi que la forme de ses extrémités et de ses angles, appelés aussi jointures.


### Pour ajouter un point d'ancrage à un chemin

- 1 Sélectionnez le chemin.
- 2 Cliquez sur l'outil Ajout de point d'ancrage .
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour ajouter un point d'ancrage sans créer ou modifier manuellement une courbe, cliquez à l'endroit où vous voulez ajouter un point d'ancrage.
  - Pour simultanément ajouter un point d'ancrage et déplacer le nouveau point, placez le curseur à l'endroit du chemin où vous voulez ajouter un point d'ancrage, puis faites glisser.

### Pour supprimer un point d'ancrage


- 1 Sélectionnez le chemin contenant le point d'ancrage.
- 2 Cliquez sur l'outil Suppression de point d'ancrage .
- 3 Cliquez sur le point que vous souhaitez supprimer.

### Pour modifier un point de contrôle

- 1 Sélectionnez le chemin contenant le point de contrôle.
- 2 Sélectionnez l'outil Plume .
- 3 Placez le curseur sur le point, et lorsque le curseur se transforme en flèche accompagnée d'un carré, faites glisser le point de contrôle pour le modifier.

### Pour convertir des points d'ancrage d'un type à un autre

Pendant le traçage, vous souhaitez peut-être modifier le type de point d'ancrage que vous avez créé pour un segment. Pour cela, utilisez l'outil Conversion de point directeur.

- 1 Sélectionnez le chemin que vous voulez modifier.
- 2 Sélectionnez l'outil Conversion de point directeur  et placez le curseur sur le point d'ancrage que vous souhaitez convertir.
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour convertir un point d'angle en point lissé, faites glisser un point directeur en dehors du point d'angle.
  - Pour convertir un point lissé en point d'angle sans lignes directrices, cliquez sur le point lissé.
  - Pour convertir un point d'angle sans lignes directrices en point d'angle avec lignes directrices indépendantes, faites d'abord glisser un point directeur hors du point d'angle (de sorte qu'il devient un point lissé sans lignes directrices). Relâchez le bouton de la souris, puis faites glisser l'un des points directeurs.
  - Pour convertir un point lissé en point d'angle avec lignes directrices, faites glisser l'un des points directeurs.

**Remarque :** Lorsque vous placez l'outil Plume sur un point d'ancrage, appuyez sur la touche Alt pour changer temporairement l'outil Plume en outil Conversion de point directeur.

### Pour modifier la courbure d'un segment

- 1 Sélectionnez le chemin que vous voulez modifier.
- 2 Sélectionnez l'outil Plume et faites glisser un segment pour modifier sa courbe.

**Remarque :** En faisant glisser un segment, vous changez sa courbe car les lignes directrices à chaque extrémité du segment sont modifiées de la même façon. Cette technique permet de changer un segment droit en un segment courbé.

**Pour définir les options des formes Bézier ouvertes et fermées**

L'outil Plume vous permet de créer des chemins ouverts ou fermés. Vous pouvez préciser l'épaisseur du chemin, ainsi que la forme de ses angles et des extrémités de ses segments.

❖ Sélectionnez un trait ou une forme Bézier ouverte ou fermée, puis, dans le panneau Propriétés de titre, définissez les options suivantes :

**Largeur du trait** Spécifie la largeur du chemin, en pixels.

**Type d'extrémité** Spécifie le type des extrémités d'une ligne. Avec l'option Butée, la ligne comporte des extrémités carrées. Avec l'option Rond, la ligne comporte des extrémités semi-circulaires. Avec l'option Carré, la ligne comporte des extrémités carrées qui s'étendent d'une demi-longueur de ligne. Cette option augmente la taille de la ligne de manière uniforme de part et d'autre de ses extrémités.

**Type de jointure** Spécifie la façon dont les extrémités de segments de chemin adjacents se rejoignent. L'option Pointe relie les segments de chemin au moyen d'angles pointus. L'option Rond relie les segments de chemin au moyen d'angles ronds. L'option Biseau relie les segments de chemin au moyen d'angles carrés.

**Limite de pointe** Spécifie le point où le type de jointure passe de la valeur pointe à la valeur biseau. Par défaut, la limite de pointe correspond à 4, si bien que le type de jointure pointe passe à biseau lorsque la longueur du point correspond à quatre fois la valeur d'épaisseur du trait. Une limite de pointe de valeur 1 donne lieu à une jointure de type biseau.

**Remarque :** Vous pouvez appliquer les options décrites ci-dessus aux formes que vous créez avec l'outil Plume ou l'outil Trait. Vous pouvez appliquer un contour intérieur ou extérieur à tout texte ou tout objet graphique.

**Ajout d'images**

Vous pouvez utiliser le Module de titrage pour placer des images dans un titre. Cette fonction est particulièrement utile pour ajouter le graphique d'un logo à un titre qui servira ensuite de modèle. Vous pouvez soit ajouter l'image en tant qu'élément graphique, soit la placer dans une zone de texte pour l'y incorporer. Le Titrage accepte à la fois des images bitmap et des illustrations vectorielles (créées, par exemple, avec Adobe Illustrator). Toutefois, Premiere Pro pixellise ces illustrations vectorielles en les convertissant en une version bitmap dans le Titrage. Par défaut, une image insérée apparaît à sa taille d'origine. Après avoir inséré un logo dans un titre, vous pouvez modifier les propriétés du logo (son échelle, par exemple) comme vous le feriez pour les propriétés d'un objet. Vous pouvez facilement rétablir la taille d'origine du logo, ainsi que son rapport L/H.

**Voir également**

« A propos des styles » à la page 216

« Pour charger une texture » à la page 213

**Pour insérer un logo dans un titre**

**1** Choisissez Titre > Logo > Insérer logo.

**2** Faites glisser le logo à l'endroit souhaité. Si nécessaire, modifiez la taille, l'opacité, la rotation et l'échelle du logo.

**Remarque :** Insérez un logo si vous souhaitez que l'image fasse partie du fichier titre. Si vous souhaitez utiliser une image ou une vidéo à l'arrière-plan uniquement, surimprimez le titre sur un élément de cette image ou de cette vidéo.

**Voir également**

« Transformation d'objets » à la page 210

**Pour insérer un logo dans une zone de texte**

**1** A l'aide d'un outil de texte, cliquez à l'endroit où vous voulez insérer le logo.

**2** Choisissez Titre > Logo > Insérer le logo dans le texte

**Pour rétablir la taille ou les proportions d'origine d'un logo**

❖ Sélectionnez le logo et choisissez Titre > Logo > Rétablir la taille du logo ou Titre > Logo > Rétablir le rapport L/H du logo.

## Utilisation des objets dans les titres

**Pour changer l'ordre de superposition des objets**

Lorsque vous créez des objets qui se chevauchent, vous pouvez spécifier leur ordre d'empilement dans le Module de titrage.

**1** Sélectionnez le texte à déplacer.

**2** Choisissez Titre > Disposition, puis choisissez l'un des options suivantes:

**Premier plan** Place l'objet sélectionné en première position.

**En avant** Remplace l'objet sélectionné par l'objet qui le précède directement.

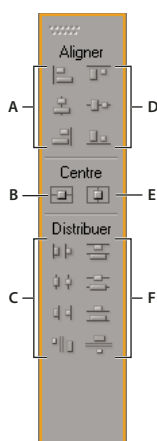
**Arrière-plan** Place l'objet sélectionné en dernière position.

**En arrière** Remplace l'objet sélectionné par l'objet qui lui succède directement.

***Remarque :** Si la densité de ces éléments est forte, leur sélection dans la pile peut s'avérer difficile. Vous pouvez alors utiliser la commande Titre > Sélectionner pour vous déplacer aisément dans les éléments empilés afin d'atteindre l'élément cible.*

**Alignement et distribution d'objets**

Le panneau Actions de titrage comprend des boutons qui permettent d'agencer automatiquement des objets dans la zone de dessin. Utilisez les boutons d'alignement pour aligner des objets, les boutons de centrage pour centrer des objets dans la zone de dessin et les boutons de distribution pour répartir uniformément les objets sélectionnés. Vous pouvez aligner, centrer ou distribuer des objets selon des axes horizontaux ou verticaux.



Fenêtre Actions du module de titrage

A. Boutons d'alignement horizontal B. Boutons de centrage vertical C. Boutons de distribution horizontale D. Boutons d'alignement vertical E. Bouton de centrage horizontal F. Boutons de distribution verticale

Lorsque vous alignez ou distribuez des objets sélectionnés, n'oubliez pas les points suivants :

- Une option d'alignement aligne les objets sélectionnés sur l'objet qui représente le plus le nouvel alignement. Par exemple, pour les alignements à droite, tous les objets sélectionnés s'alignent sur l'objet sélectionné situé le plus à droite.
- Une option de distribution espace uniformément les objets sélectionnés entre les deux objets les plus éloignés. Par exemple, dans le cas d'une option de distribution verticale, les objets sélectionnés sont distribués entre les objets les plus en haut et ceux les plus en bas.

- Lorsque vous distribuez des objets de tailles différentes, il se peut que l'espace entre des objets ne soit pas uniforme. Par exemple, la distribution d'objets par leur centre crée un espacement égal entre les centres, mais dans le cas d'objets de tailles différentes l'espace entre les objets eux-mêmes n'est pas homogène. Pour créer un espacement uniforme entre les objets sélectionnés, utilisez les options Espacement horizontal uniforme ou Espacement vertical uniforme.

## Pour centrer des objets dans les titres

- 1 Dans le Module de titrage, sélectionnez un ou plusieurs objets.
- 2 Dans le panneau Actions de titrage, cliquez sur le bouton correspondant au type de centrage souhaité.

**Remarque :** Vous pouvez centrer des objets à l'aide de la commande Titre > Position et sélectionner l'option souhaitée. En outre, vous pouvez choisir Titre > Position > Tiers inférieur pour placer l'objet sélectionné sur le bord inférieur de la marge admissible du titre. Pour centrer un objet à la fois horizontalement et verticalement dans la zone de dessin, vous devez cliquer sur les deux boutons de centrage.

## Pour aligner des objets dans les titres

- 1 Dans le Module de titrage, sélectionnez au moins deux objets.
- 2 Dans le panneau Actions de titrage, cliquez sur le bouton correspondant au type d'alignement souhaité.

## Pour distribuer des objets dans les titres

- 1 Dans le Module de titrage, sélectionnez au moins trois objets.
- 2 Dans le panneau Actions de titrage, cliquez sur le bouton correspondant au type de distribution souhaité.

## Transformation d'objets

Une fois que vous avez créé un objet, vous êtes totalement libre de modifier sa position, sa rotation, son échelle et son opacité (l'ensemble de ces attributs est appelé *propriétés de transformation*). Pour transformer un objet, vous pouvez le faire glisser dans la zone de dessin, choisir une commande dans le menu Titre ou utiliser les commandes du panneau Propriétés de titre.

## Pour régler l'opacité d'un objet

- 1 Sélectionnez un objet ou un groupe d'objets.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Dans la section Transformation du panneau Propriétés de titre, réglez la valeur Opacité.
  - Choisissez Titre > Transformation > Opacité, tapez une nouvelle valeur, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** Le réglage de la propriété d'opacité permet de régler l'opacité des objets dans un titre. Vous pouvez régler l'opacité globale d'un titre complet dans la séquence, comme pour un élément vidéo, au moyen d'effets. Voir « Réglage de l'opacité des éléments » à la page 339.

## Pour régler la position des objets



- 1 Sélectionnez un objet, ou à l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs objets.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Dans la zone de dessin, faites glisser l'un des objets sélectionnés vers la nouvelle position.
  - Choisissez Titre > Transformation > Position, tapez une nouvelle valeur pour les X ou les Y, puis cliquez sur OK.
  - Dans la section Transformation du panneau Propriétés de titre, entrez les valeurs Position X et Position Y.
  - Utilisez les touches fléchées pour décaler l'objet par incréments de 1 pixel, ou appuyez sur Maj.+touche fléchée pour décaler l'objet par incréments de 5 pixels.
  - Choisissez Titre > Position, puis choisissez une option pour centrer l'objet sélectionné ou pour aligner son bord inférieur sur le bord inférieur de la marge admissible du titre.

## Pour redimensionner des objets

- 1 Sélectionnez un objet, ou à l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs objets.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour redimensionner la largeur, faites glisser la poignée droite ou gauche d'un objet dans la zone de dessin.
  - Pour redimensionner la hauteur, faites glisser la poignée haute ou basse d'un objet dans la zone de dessin.
  - Pour conserver les proportions de l'objet, faites glisser les poignées d'angle ou latérales tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.
  - Pour redimensionner tout en conservant les proportions de l'objet, faites glisser les poignées d'angle de l'objet tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
  - Pour redimensionner un objet à partir de son centre, faites glisser l'une des poignées d'angle de l'objet tout en maintenant la touche Alt enfoncée.
  - Pour définir des valeurs de redimensionnement en pourcentage, choisissez Titre > Transformation > Echelle, indiquez les valeurs souhaitées, puis cliquez sur OK.
  - Pour définir des valeurs de redimensionnement en pixels, indiquez les valeurs Largeur et Hauteur dans le panneau Propriétés de titre.

**Remarque :** Si vous faites glisser les poignées d'un objet texte créé au moyen des outils Texte horizontal ou Texte vertical, vous changez sa taille de police. Si le redimensionnement n'est pas régulier, la valeur Aspect du texte se modifie également.

## Pour changer l'angle de rotation d'objets

- 1 Sélectionnez un objet, ou à l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs objets.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Dans la zone de dessin, placez le curseur juste à l'extérieur de l'un des points d'angle d'un objet. Lorsque le curseur prend la forme de l'icône suivante , faites glisser dans la direction dans laquelle vous voulez régler l'angle. Pour opérer la rotation par incréments de 45 degrés, maintenez la touche Maj. enfoncée pendant que vous faites glisser.
  - Sélectionnez l'outil Rotation  et faites glisser un objet dans la direction souhaitée.
  - Choisissez Titre > Transformation > Rotation, tapez une nouvelle valeur, puis cliquez sur OK.
  - Dans le panneau Propriétés de titre, entrez la valeur Rotation souhaitée, ou développez l'intitulé de la catégorie Rotation et faites glisser l'option d'Angle.

## Pour déformer un objet ou plusieurs objets

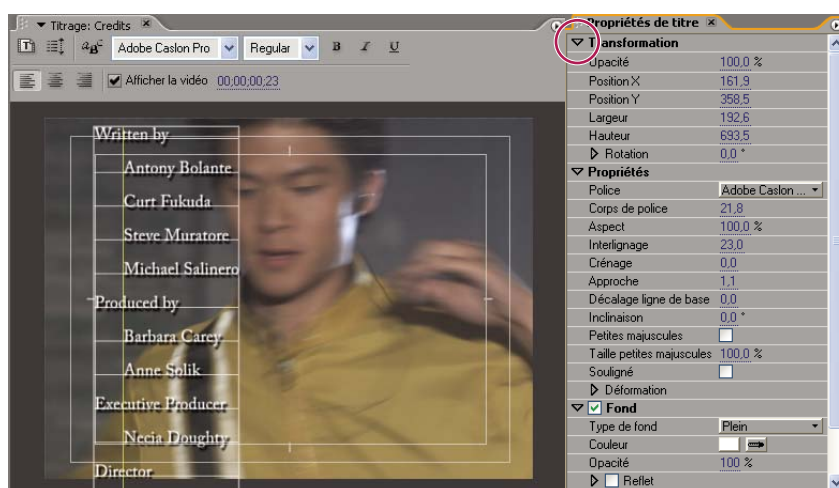
- 1 Sélectionnez l'objet, ou à l'aide de la touche Maj, sélectionnez plusieurs objets.
- 2 Dans la section Propriétés du panneau Propriétés de titre, cliquez sur le triangle en regard de Déformer pour afficher ses options X et Y. Paramétrez la valeur X pour déformer le texte le long de l'axe des X. Paramétrez la valeur Y pour déformer l'image le long de l'axe des Y.

**Remarque :** La déformation affecte l'aspect horizontal (X) ou vertical (Y) complet d'un objet graphique. En revanche, dans un objet texte, chaque caractère est affecté individuellement.

# Ajout de couleur, de remplissages, de texture, de contours et d'ombres

## A propos des propriétés d'objets

Le Module de titrage vous permet d'appliquer des propriétés personnalisées à chaque objet ou groupe d'objets que vous créez. Ces propriétés incluent les contours, les remplissages, les reflets, les textures et les ombres. Vous pouvez sauvegarder une combinaison de propriétés sous forme de *style*. Les styles apparaissent sous forme de boutons dans le panneau Styles de titrage, ce qui vous permet d'appliquer facilement votre combinaison de propriétés préférée à des objets. L'utilisation de styles vous permet de maintenir la cohérence entre plusieurs titres d'un projet.



Panneau Propriétés de titre

## Voir également

« A propos des styles » à la page 216

## Pour définir le remplissage d'un objet

La propriété de *remplissage* d'un objet définit la zone délimitée par les contours de l'objet : l'espace à l'intérieur d'un objet graphique, ou à l'intérieur du contour de chaque caractère d'un objet texte. Dans le panneau Propriétés de titre, vous pouvez préciser de nombreuses options de remplissage d'un objet sélectionné.

**Remarque :** Si vous ajoutez un contour à un objet, ce contour comprend également un remplissage (voir « Pour ajouter un contour à un objet » à la page 215).

**1** Sélectionnez l'objet à remplir.

**2** Dans le panneau Propriétés de titre, cliquez sur le triangle en regard de la catégorie Remplissage et définissez l'une des options suivantes :

**Type de fond** Spécifie si une couleur est appliquée à l'intérieur du contour d'un objet texte ou graphique, et comment elle est appliquée.

**Couleur** Indique la couleur du remplissage. Cliquez sur le nuancier pour ouvrir un sélecteur de couleur ou cliquez sur l'outil Pipette pour échantillonner une couleur à un point quelconque de l'écran. Les options de couleur varient en fonction du Type de fond spécifié.

**Opacité** Définit l'opacité du remplissage, de 0 % (complètement transparent) à 100 % (complètement opaque).

**Reflet** Simule une surface réfléchissante, un reflet.

**Texture** Ajoute une image à provenant d'un fichier séparé. Vous pouvez sélectionner le fichier que vous souhaitez utiliser comme source de texture.

Définissez l'opacité de la couleur de remplissage d'un objet afin de définir l'opacité des objets individuels dans un titre. Pour définir l'opacité globale d'un titre, ajoutez-le à une piste dans le panneau Montage sur un autre élément, puis réglez son opacité comme pour tout autre élément.

## Voir également

« Pour ajouter un contour à un objet » à la page 215

## Types de remplissage

**Plein** Crée un remplissage de couleur uniforme. Définissez les options appropriées.

**Dégradé linéaire ou Dégradé radial** Choisissez Dégradé linéaire pour créer un remplissage dégradé bicolore et linéaire. Choisissez Dégradé radial pour créer un remplissage dégradé bicolore et circulaire.

L'option Couleur spécifie la couleur de début et de fin des dégradés, qui apparaissent, respectivement, dans les zones de gauche et de droite, les *taquets de couleur*. Cliquez deux fois sur un taquet de couleur pour sélectionner une couleur. Faites glisser les taquets de couleur pour régler le lissé des transitions entre les couleurs.

L'option Couleur du taquet de couleur et l'option Opacité du taquet de couleur spécifient la couleur et l'opacité du taquet de couleur sélectionné. Sélectionnez le triangle situé au-dessus du taquet de couleur à définir et apportez les modifications nécessaires. L'option Angle (disponible uniquement pour l'option Dégradé linéaire) spécifie l'angle du dégradé. L'option Répétition spécifie le nombre de fois que le modèle de dégradé doit être répété.

**Dégradé en quadrichromie** Crée un dégradé composé de quatre couleurs, chacune des couleurs provenant de chacun des angles de l'objet.

L'option Couleur spécifie la couleur provenant de chaque angle de l'objet. Cliquez deux fois sur un taquet de couleur pour sélectionner une couleur. Faites glisser les taquets de couleur pour régler le lissé des transitions entre les couleurs.

L'option Couleur du taquet de couleur et l'option Opacité du taquet de couleur spécifient la couleur et l'opacité du taquet de couleur sélectionné. Cliquez sur le triangle situé au-dessus du taquet de couleur et apportez les modifications nécessaires.

**Biseau** Ajoute un bord biseauté à l'arrière-plan. L'option Balance spécifie le pourcentage du biseau occupé par l'ombré.

**Éliminer** Supprime tout remplissage ou effet d'ombré.

**Fantôme** Spécifie l'affichage de l'effet d'ombré, mais pas du remplissage.



*Les options Éliminer et Fantôme fonctionnent mieux avec des objets présentant des ombrés et des traits.*

## Pour ajouter un reflet

Vous pouvez ajouter un reflet au remplissage ou au contour d'un objet. Un reflet ressemble à une bande de lumière colorée sur la surface d'un objet. Vous pouvez définir la couleur, la taille, l'angle, l'opacité et la position d'un reflet.

- 1 Sélectionnez l'objet.
- 2 Sélectionnez Reflet dans le panneau Propriétés de titre.
- 3 Cliquez sur le triangle en regard de Reflet et définissez ses options.

**Remarque :** Si la texture de l'objet assombrit le reflet, désélectionnez l'option Texture dans le panneau Propriétés de titre.

## Pour charger une texture

Vous pouvez associer une texture au remplissage ou au contour d'un objet. Pour ajouter une texture, spécifiez un fichier vectoriel ou bitmap (par exemple, un fichier Adobe Photoshop) ou utilisez l'une des textures fournies avec Adobe Premiere Pro.

- 1 Sélectionnez l'objet.

**2** Dans le panneau Propriétés de titre, sélectionnez Texture pour le remplissage ou le contour de l'objet, puis cliquez sur le triangle en regard, afin de faire apparaître les options.

**3** Cliquez sur le nuancier de textures, puis sélectionnez un fichier sur le disque dur ou parcourez Program Files/Adobe/Premiere Pro/Presets/Textures pour ouvrir une texture, puis cliquez sur Ouvrir.

**4** Pour spécifier l'échelle, l'alignement et la fusion de la texture avec son objet associé, définissez l'une des options restantes :

**Remarque :** Pour supprimer la texture sélectionnée d'un objet, désélectionnez Texture dans le panneau Propriétés de titre.

**Symétrie avec l'objet** Fait basculer la texture horizontalement et verticalement en même temps que l'objet (pour basculer un objet, renversez les points de contrôle).

**Rotation avec l'objet** Fait pivoter la texture en même temps que l'objet.

**Echelle - Objet X/Objet Y** Spécifie la façon dont la texture doit s'étendre sur l'axe X ou Y lorsqu'elle est appliquée à l'objet. L'option Texture n'étend pas la texture mais l'applique à la surface de l'objet du coin supérieur gauche vers le coin supérieur droit. L'option Face tronquée étend la texture de manière à ce qu'elle couvre la surface entière, moins la zone couverte par les contours intérieurs. L'option Face étend la texture de manière à ce qu'elle couvre exactement la surface. L'option Caractère étendu prend en considération les contours pour le calcul de la zone sur laquelle la texture est étendue. Si, par exemple, vous disposez d'un large bord externe de 20 pixels, la texture s'étendra au-delà des limites de la surface. Cependant, la texture sera tronquée sur la surface et seule les limites seront ajustées.

**Echelle Horizontale, Echelle Verticale** Etend la texture selon le pourcentage spécifié. Une valeur unique peut donner des résultats différents en fonction des choix d'échelle effectués. La valeur peut être comprise entre 1 % et 500 %. Par défaut, elle correspond à 100 %.

**Echelle - Mosaïque X/Mosaïque Y** Juxtapose la texture. Si aucune direction de mosaïque n'est spécifiée, la valeur vide (alpha=0) est utilisée.

**Alignement - Objet X/Objet Y** Spécifie la partie de l'objet sur laquelle la texture doit s'aligner. L'option Arbitraire aligne la texture sur le titre et non pas sur l'objet, ce qui vous permet de déplacer l'objet sans déplacer la texture. L'option Face tronquée aligne la texture sur la zone tronquée (la face moins les traits intérieurs). L'option Face aligne la texture sur la face normale et les traits ne sont pas pris en considération pour le calcul de l'extension. L'option Caractère étendu aligne la texture sur la face étendue (la face plus les traits extérieurs).

**Alignement - Règle X/Règle Y** Aligne la texture sur les parties supérieure gauche, centre ou inférieure droite de l'objet spécifié par Objet X et Objet Y.

**Décalage X/Décalage Y** Spécifie le décalage horizontal et vertical (en pixels) pour la texture à partir du point d'application calculé. Le calcul de ce point d'application est fonction des valeurs des paramètres Objet X/Y et Règle X/Y. Cette valeur peut être comprise entre -1000 et 1000, et par défaut correspond à 0.

**Mélange - Mixage** Spécifie le pourcentage de rendu de la texture par rapport à un remplissage normal. Prenons, par exemple, un rectangle auquel un simple dégradé rouge à bleu est attribué. Lorsqu'une texture est appliquée, la valeur de mixage détermine la proportion de chaque couleur utilisée pour l'objet. Les valeurs possibles sont comprises entre -100 et 100. La valeur -100 indique qu'aucune texture n'est utilisée et que le dégradé domine. La valeur 100 utilise uniquement la texture. La valeur 0 utilise les deux aspects de l'objet de façon uniforme. Le mixage joue également un rôle dans la manière dont la clé de l'accélération (définie avec l'option Incrustation de fond) et de la texture (définie avec l'option Incrustation de texture) sont utilisées.

**Echelle alpha** Réajuste la valeur alpha pour la texture dans sa globalité. Cette option vous permet de rendre l'objet transparent. Si la couche alpha est dans la plage de valeur appropriée, cette option fait office de curseur de transparence.

**Règle composite** Spécifie la couche d'une texture entrante utilisée pour déterminer la transparence. Dans pratiquement tous les cas, la couche alpha est utilisée. Toutefois, si par exemple vous disposez d'une texture rouge et noir, vous pouvez quand même forcer la transparence en sélectionnant la couche rouge comme couche alpha.

**Inverser composite** Inverse les valeurs alpha entrantes. Pour certaines textures, la gamme alpha peut être inversée. Utilisez cette option si la zone censée être remplie est vide.



## Pour ajouter un contour à un objet

Vous pouvez ajouter un *contour* à vos objets. Vous pouvez ajouter à la fois des contours intérieurs et des contours extérieurs. Les contours intérieurs correspondent au contour du bord intérieur de vos objets, et les contours extérieurs correspondent au contour du bord extérieur. Vous pouvez ajouter jusqu'à 12 contours à chaque objet. Après avoir ajouté le contour, vous pouvez régler la couleur, le type de remplissage, l'opacité, le reflet et la texture. Par défaut, les contours sont énumérés et affichés dans leur ordre de création ; toutefois, vous pouvez facilement changer cet ordre.

- 1 Sélectionnez l'objet.
- 2 Dans la section Propriétés du panneau Propriétés de titre, développez la catégorie Contours.
- 3 Cliquez sur Ajouter à côté de Contours intérieurs ou Contours extérieurs.
- 4 Définissez l'une des options suivantes :

**Type** Spécifie le type de contour que vous appliquez. L'option Profondeur crée un contour qui fait apparaître l'objet en relief. L'option Bord crée un contour qui fait le pourtour du bord intérieur ou extérieur de l'objet. L'option Face compensée crée une copie de l'objet, à laquelle vous pouvez ultérieurement appliquer des valeurs ou un décalage.

**Taille** Spécifie la taille du contour, en lignes de balayage. Cette option n'est pas disponible pour le type de contour Face compensée.

**Angle** Spécifie l'angle de décalage du contour, en degrés. Cette option n'est pas disponible pour le type de contour Bord.

**Amplitude** Spécifie la hauteur du contour. Cette option est uniquement disponible pour le type de contour Face compensée.

**Type de fond** Spécifie le type de remplissage pour le contour. Tous les types de fond, y compris Reflet et Texture, fonctionnent exactement comme les options de remplissage.



Sélectionnez et désélectionnez les options de contour pour faire des essais avec différentes combinaisons.

## Voir également

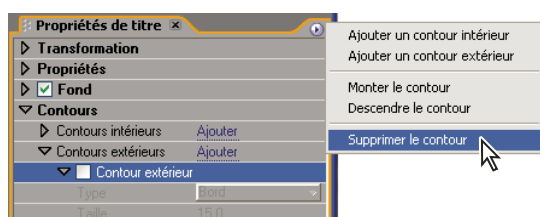
« Types de remplissage » à la page 213

## Pour changer l'ordre d'apparition des contours

- 1 Sélectionnez un objet contenant plusieurs contours.
- 2 Dans le panneau Propriétés de titre, sélectionnez le contour à déplacer.
- 3 Dans le menu du panneau, choisissez Monter le contour pour faire monter le contour sélectionné d'un cran dans la liste, ou choisissez Descendre le contour pour descendre le contour d'un cran dans la liste.

## Pour supprimer les contours d'un objet ou d'un texte

- 1 Sélectionnez un objet contenant au moins un contour.
- 2 Dans le Module de titrage, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour supprimer les contours d'un objet, sélectionnez l'objet en question.
  - Pour supprimer les contours du texte, cliquez sur l'outil Texte **T**, puis faites glisser le pointeur pour sélectionner le texte.
- 3 Dans le panneau Propriétés de titre, cliquez sur le triangle en regard de Contours pour développer la catégorie.
- 4 Développez Contours intérieurs, Contours extérieurs, ou les deux.
- 5 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour supprimer un contour, sélectionnez Contour intérieur ou Contour extérieur.
  - Pour supprimer plusieurs contours, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur chaque contour (indiqué par le titre « Contour intérieur » ou « Contour extérieur ») que vous voulez supprimer. Vous pouvez sélectionner toute combinaison de contours intérieurs et extérieurs.
- 6 Dans le menu du panneau Propriétés de titre, choisissez Supprimer le contour.



Sélection de Supprimer le contour dans le menu du panneau Propriétés de titre.

## Pour créer une ombre portée

Ajoutez des ombres portées aux objets que vous créez dans le Module de titrage. Les différentes options d'ombré vous donnent un contrôle total sur la couleur, l'opacité, l'angle, la distance, la taille et la largeur.

- 1 Sélectionnez un objet.
- 2 Dans le panneau Propriétés de titre, sélectionnez Ombre.
- 3 Cliquez sur la flèche en regard de l'option Ombre pour définir l'une des valeurs suivantes :

**Couleur** Spécifie la couleur de l'ombre.

**Opacité** Spécifie le niveau de transparence de l'ombre.

**Angle** Spécifie l'angle de l'ombre par rapport à l'objet.

**Distance** Spécifie, en pixels, le décalage de l'ombre par rapport à l'objet.

**Taille** Spécifie la taille de l'ombre.

**Diffusion** Spécifie jusqu'à quel point les limites de couche alpha d'un objet peuvent être étendues avant de devenir floues. Cette fonctionnalité est particulièrement intéressante pour les petits éléments peu visibles, comme les hampes inférieures ou supérieures des lettres qui ont tendance à disparaître si vous appliquez un flou important.

## Utilisation des styles

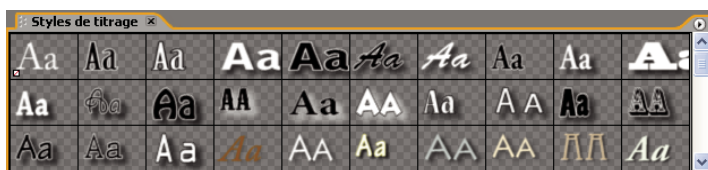
### A propos des styles

Une fois que vous avez appliqué une combinaison de propriétés de couleur et de caractéristiques de style à un texte ou une forme dans votre titre, vous pouvez enregistrer cette combinaison, ou *style*, pour une utilisation ultérieure. Vous pouvez enregistrer un nombre de styles illimité. Les vignettes de tous les styles enregistrés apparaissent dans le panneau Styles de titrage, ce qui vous permet d'appliquer rapidement vos styles personnalisés dans les projets. Adobe Premiere Pro contient également un jeu de styles par défaut.

Par défaut, Adobe Premiere Pro stocke tous les styles enregistrés sous forme de fichiers de *bibliothèque de styles*, dotés de l'extension .prsl. Lorsque vous enregistrez une bibliothèque de styles, vous enregistrez le jeu complet de styles apparaissant dans la fenêtre active du Module de titrage Adobe. La bibliothèque de styles prédéfinis est stockée dans Program Files/Adobe/Premiere Pro 2.0/Presets/Styles; les styles personnalisés sont stockés dans Mes Documents/Adobe/Premiere Pro/2.0/Styles.

Dans la mesure où Adobe Premiere Pro enregistre chaque style ou ensemble de styles sous forme de fichier séparé, vous pouvez partager les styles avec d'autres utilisateurs. Si vous partagez des styles, vérifiez que les fichiers des polices, des textures et arrière-plans sont disponibles sur tous les systèmes.

La vignette Style en cours présente toujours les propriétés que vous avez appliquées à l'élément actuellement sélectionné.



panneau Styles de titrage

## Pour créer un style

- 1 Sélectionnez un objet possédant les propriétés que vous souhaitez enregistrer sous forme de style.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Dans le menu du panneau Styles de titrage, choisissez Nouveau style.
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris dans le panneau Styles de titrage, puis choisissez Nouveau style.
- 3 Tapez le nom du style, puis cliquez sur OK. En fonction de l'option d'affichage que vous sélectionnez, un échantillon affiche le nouveau style ou son nom apparaît dans le panneau Styles de titrage.

## Pour modifier l'affichage des échantillons de styles

Le panneau Styles de titrage affiche la bibliothèque de styles par défaut ainsi que les nuanciers de styles que vous créez ou chargez. Par défaut, cette section affiche de grands échantillons de texte ; toutefois, vous avez la possibilité d'afficher des nuanciers de styles de petite taille ou uniquement les noms des styles.

❖ Dans le menu du panneau Styles de titrage, choisissez l'une des options suivantes :

**Choisissez Texte seul** Affiche uniquement le nom du style.

**Petites vignettes** Affiche uniquement des échantillons de styles de texte de petite taille.

**Choisissez Grandes vignettes** Affiche uniquement des échantillons de styles de texte de grande taille.

## Pour modifier les caractères par défaut dans les nuanciers

Vous pouvez modifier les caractères par défaut qui apparaissent dans les nuanciers.

- 1 Choisissez Edition > Préférences > Titrage.
- 2 Dans la zone Nuances de styles, entrez deux caractères devant apparaître dans les nuanciers de styles.
- 3 Cliquez sur OK.

## Pour appliquer un style à un objet

- 1 Sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez appliquer le style.
- 2 Dans le panneau Styles de titrage, cliquez sur le nuancier de styles que vous souhaitez appliquer.



*Pour empêcher le type de police d'être appliqué à la police dans votre titre, maintenez la touche Alt enfoncée en cliquant sur le nuancier de styles.*

## Pour supprimer, dupliquer ou renommer un style ou pour définir un style par défaut

❖ Dans le panneau Styles de titrage, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour supprimer un style, sélectionnez-le, puis choisissez Supprimer le style dans le menu Styles de titrage.

**Remarque :** Cette procédure supprime uniquement le nuancier du ou son nom dans la zone d'affichage. Le style reste dans la bibliothèque. Utilisez les commandes Charger la bibliothèque des styles, Réinitialiser la bibliothèque des styles ou Remplacer la bibliothèque des styles pour afficher la bibliothèque des styles à nouveau.

- Pour dupliquer un style, sélectionnez-le, puis choisissez Dupliquer le style dans le menu Styles de titrage. Le style sélectionné apparaît en double dans le panneau Styles de titrage.

- Pour renommer un style, sélectionnez-le, puis choisissez Renommer le style dans le menu Styles de titrage. Entrez un nouveau nom (32 caractères maximum) dans la boîte de dialogue Renommer le style, puis cliquez sur OK. Les noms contenant plus de 32 caractères sont tronqués.
- Pour définir un style par défaut, sélectionnez-le, puis choisissez Définir le style par défaut dans le menu Styles de titrage. Dès lors, le Module de titrage applique ce style à chaque objet que vous créez.

## Pour gérer les bibliothèques de styles

Une fois que vous avez créé un style, vous souhaitez probablement l'enregistrer dans un groupe, ou *bibliothèque de styles*, avec d'autres styles. Par défaut, les styles que vous créez apparaissent dans la bibliothèque de styles active, mais vous pouvez créer de nouvelles bibliothèques pour y enregistrer des styles. Par exemple, vous pouvez supprimer l'affichage de la bibliothèque de styles en cours, créer de nouveaux styles pendant que vous travaillez, puis enregistrer ces styles dans votre propre bibliothèque.

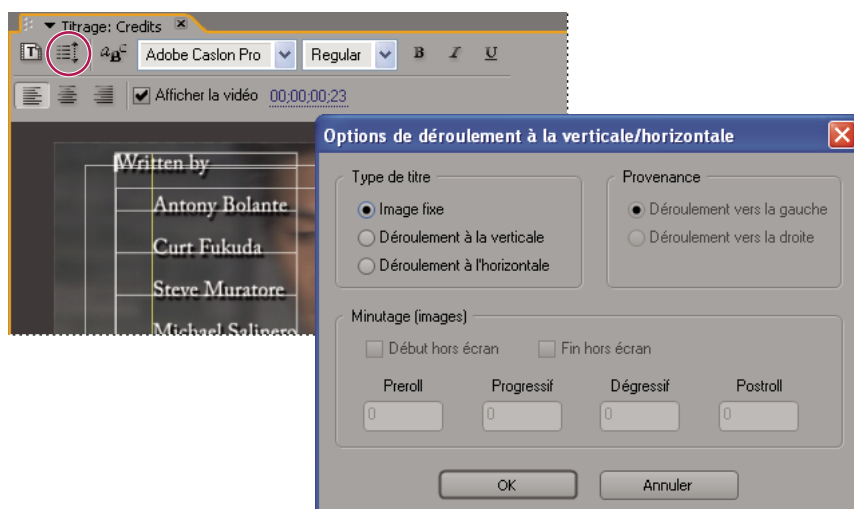
- ❖ Dans le panneau Styles de titrage, procédez de l'une des façons suivantes :
- Pour rétablir les bibliothèques de styles par défaut, choisissez Réinitialiser la bibliothèque des styles dans le menu Styles.
- Pour enregistrer une bibliothèque de styles, choisissez Enregistrer la bibliothèque des styles dans le menu Styles. Tous les styles visibles dans la section Styles sont enregistrés. Spécifiez un nom et un emplacement pour le fichier de la bibliothèque de styles, puis cliquez sur Enregistrer. Adobe Premiere Pro enregistre les fichiers de bibliothèques de styles avec l'extension .prsl.
- Pour charger une bibliothèque de styles enregistrée, localisez-la, puis cliquez sur Ouvrir.
- Pour remplacer une bibliothèque de styles, choisissez Remplacer la bibliothèque des styles dans le menu Styles. Localisez la bibliothèque de styles que vous voulez ajouter en remplacement, puis cliquez sur Ouvrir.

## Titres à déroulement vertical ou horizontal

### Création de déroulements verticaux ou horizontaux

Bien que les titres, les images et les logos statiques puissent suffire pour certains projets, d'autres projets nécessiteront des titres qui défilent dans le montage. Les titres qui défilent verticalement dans le métrage sont des titres à *déroulement vertical*. Les titres qui défilent horizontalement sont des titres à *déroulement horizontal*. Vous utilisez le Module de titrage pour créer des déroulements verticaux et horizontaux lissés et professionnels.

**Remarque :** La longueur du titre dans le panneau Montage détermine la vitesse du déroulement vertical ou horizontal. Plus la séquence du titre est longue, plus le défilement est lent.




Définition du déroulement vertical dans un titre

## Pour créer un titre à déroulement vertical ou horizontal

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour créer un titre à déroulement vertical, choisissez Titre > Nouveau titre > Déroulement à la verticale par défaut.
- Pour créer un titre à déroulement horizontal, choisissez Titre > Nouveau titre > Déroulement à l'horizontale par défaut.

2 Créez les objets texte et graphique pour un titre à déroulement vertical ou horizontal. Utilisez la barre de défilement du panneau Titrage pour afficher les zones du titre qui n'apparaissent pas à l'écran. Lorsque le titre est ajouté à la séquence, les zones du titre qui n'apparaissent pas à l'écran défilent verticalement ou horizontalement pour arriver dans l'écran.

 Pour des génériques déroulants à la verticale, créez une longue zone de texte au moyen de l'outil Texte captif, puis utilisez l'alignement, les tabulations et l'interlignage pour affiner la mise en forme.

3 Dans le panneau Titrage, cliquez sur le bouton Options de déroulement à la verticale/horizontale .

4 Spécifiez les options Direction et Minutage appropriées, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** Vous pouvez indiquer une direction uniquement pour les titres à déroulement horizontal.

## Pour convertir un titre d'un type à un autre

1 Dans le panneau Titrage, ouvrez ou sélectionnez le titre que vous voulez convertir, puis cliquez sur le bouton Options de déroulement à la verticale/horizontale.

2 Dans le panneau Titrage, cliquez sur le bouton Options de déroulement à la verticale/horizontale.

3 Pour le Type de titre, spécifiez le type de titre voulu et, si nécessaire, spécifiez les options Direction et Minutage. Voir « Options de minutage pour le déroulement à la verticale/horizontale » à la page 219.

4 Modifiez ou créez des objets et enregistrez le titre.

## Options de minutage pour le déroulement à la verticale/horizontale

**Début hors écran** Spécifie que le déroulement vertical commence hors du champ de vision pour arriver dans l'écran.

**Fin hors écran** Spécifie que le déroulement vertical se poursuit jusqu'à ce que les objets soient hors du champ de vision.

**Preroll** Spécifie le nombre d'images apparaissant avant le début du déroulement vertical.

**Progressif** Spécifie le nombre d'images du titre défilant à une vitesse croissante jusqu'à atteindre la vitesse de lecture normale.

**Dégressif** Spécifie le nombre d'images du titre défilant à une vitesse décroissante jusqu'à la fin du déroulement vertical.

**Postroll** Spécifie le nombre d'images apparaissant après la fin du déroulement vertical.

**Déroulement vers la gauche, déroulement vers la droite** Spécifie le sens du défilement.

## Voir également

« Pour taper du texte horizontal ou vertical dans une zone de texte » à la page 200

« Utilisation des tabulations » à la page 203

# Chapitre 12 : Animation

## Animation d'effets


### A propos des images clés

Les *images clés* sont utilisées pour créer et contrôler une animation, des effets, des propriétés audio et de nombreux autres types de modification qui ont lieu sur une période. Une image clé marque le moment où vous spécifiez une valeur, telle qu'une position spatiale, l'opacité ou le volume audio. Les valeurs entre les images clés sont *interpolées*. Lorsque vous employez des images clés pour créer une modification sur une période, vous devez utiliser au moins deux images clés : une pour l'état au début de la modification et une pour le nouvel état à la fin de la modification.

### Utilisation des images clés

Lorsque vous utilisez des images clés pour animer l'effet Opacité, vous pouvez les afficher et les monter dans le panneau Options d'effet ou dans le panneau Montage. Le panneau Montage est un choix plus judicieux pour afficher et régler rapidement des images clés. Les recommandations suivantes peuvent vous aider à choisir le panneau approprié pour la tâche à accomplir :

- Le panneau Montage est mieux adapté au montage d'images clés dont les effets ont une valeur unique, à une seule dimension, tels que l'opacité ou le volume audio. En revanche, le panneau Options d'effet est recommandé pour le montage d'images clés dont les effets présentent des valeurs multiples, angulaires ou bidimensionnelles, comme Niveaux, Rotation ou Echelle, respectivement.
- Dans le panneau Montage, les variations des valeurs d'image clé sont représentées sous forme graphique, vous permettant ainsi de voir rapidement l'évolution des images clés dans le temps. Par défaut, les valeurs entre images clés varient de manière linéaire, mais vous pouvez appliquer des options précisant le taux de variation entre les images clés. Par exemple, vous pouvez progressivement amener un mouvement à l'arrêt. Vous pouvez également modifier la méthode d'interpolation et utiliser les commandes Bézier pour affiner la vitesse et le lissé de l'animation d'un effet.
- Le panneau Options d'effet peut afficher les images clés de plusieurs propriétés à la fois, mais exclusivement pour l'élément sélectionné dans le panneau Montage. Le panneau Montage peut afficher les images clés de plusieurs pistes ou éléments à la fois, mais ne peut afficher les images clés que d'une seule propriété par piste ou élément.
- Comme le panneau Montage, le panneau Options d'effet affiche les images clés sous forme graphique. Une fois les images clés activées pour une propriété d'effet, vous pouvez afficher les graphiques Valeur et Vitesse. Le graphique Valeur affiche les images clés avec des changements dans les valeurs d'une propriété d'effet. Le graphique Vitesse affiche les images clés avec des poignées permettant d'ajuster la vitesse et le lissé des changements de valeur d'une image clé à l'autre.
- Le montage des images clés des effets de piste audio s'effectue exclusivement dans le panneau Montage ou Mixage audio. Les images clés des effets d'élément audio se comportent de la même manière que celles des effets d'élément vidéo ; le montage peut s'effectuer dans le panneau Montage ou dans le panneau Options d'effet.

 Vous pouvez modifier la disposition des fenêtres et choisir Fenêtre > Espace de travail > Enregistrer l'espace de travail pour enregistrer la nouvelle configuration et créer ainsi votre propre espace de travail. Veillez à nommer votre espace de travail dans la boîte de dialogue Enregistrer l'espace de travail avant de cliquer sur le bouton Enregistrer.


### Voir également

« Pour activer les images clés » à la page 224

« A propos des images clés » à la page 220

« Automatisation des modifications audio dans le Mixage audio » à la page 191

## Affichage des images clés et des graphiques

La zone des images clés du panneau Options d'effet permet d'afficher des images clés. Dans le panneau Montage, vous pouvez afficher des images clés en développant la piste et en choisissant les options d'affichage de piste appropriées. Dans le panneau Options d'effet, les effets qui contiennent des propriétés d'images clés affichent les icônes de synthèse des images clés  lorsqu'ils sont réduits. *L'icône de synthèse des images clés* apparaît dans la rubrique de l'effet et correspond à toutes les images clés des propriétés individuelles présentes dans l'effet. La synthèse des images clés ne peut pas être manipulée ; elle est disponible uniquement pour référence.

Les panneaux Options d'effet et Montage vous permettent de régler le minutage et la valeur des images clés, mais leur fonctionnement est différent. Le panneau Options d'effet affiche toutes les propriétés d'effet, les images clés et les méthodes d'interpolation simultanément, alors que le panneau Montage affiche une seule propriété d'effet à la fois. Dans le panneau Options d'effet, vous disposez du contrôle total sur les valeurs des images clés. Dans le panneau Montage, vous disposez d'un contrôle limité (par exemple, vous ne pouvez pas modifier les valeurs utilisant les coordonnées x,y, notamment de position) ; cependant, vous pouvez apporter des modifications aux images clés lors du montage sans passer par le panneau Options d'effet.

Les graphiques des panneaux Montage et Options d'effet affichent les valeurs de chaque image clé et les valeurs interpolées entre celles-ci. Lorsque le graphique d'une propriété d'effet est régulier, la valeur de la propriété reste stable entre les images clés. Lorsque le graphique est irrégulier, la valeur d'une propriété augmente ou diminue entre les images clés. Vous pouvez changer la méthode d'interpolation et ajuster les courbes de Bézier d'un graphique pour affecter la vitesse et le lissé des changements de propriété d'une image clé à l'autre.

## Voir également


« Utilisation des images clés » à la page 220

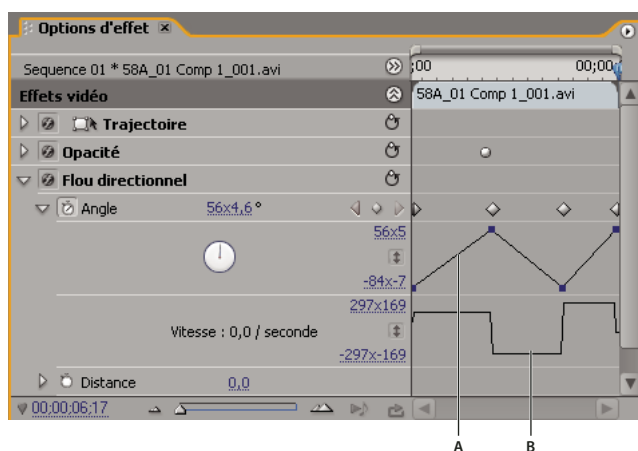
« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

« A propos des images clés » à la page 220

## Pour afficher des images clés dans le panneau Options d'effet

Si vous avez ajouté des images clés à un élément de séquence, vous pouvez les afficher dans le panneau Options d'effet.

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage.
- 2 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer l'effet que vous souhaitez afficher. Les images clés apparaissent dans la bande de montage des Options d'effet.
- 3 (Facultatif) Si vous souhaitez afficher les graphiques Valeur et Vitesse des paramètres d'une propriété d'effet, cliquez sur le triangle en regard de l'icône Activer/Désactiver l'animation  pour développer une propriété d'effet.



Options d'effet

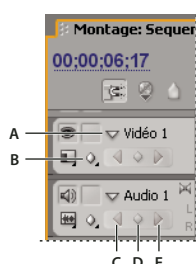
A. Graphique Valeur B. Graphique Vitesse

## Voir également

« A propos des images clés » à la page 220

## Affichage d'images clés dans le panneau Montage

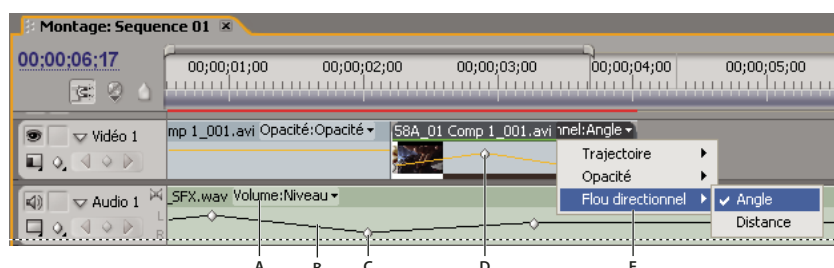
Par défaut, les images clés du panneau Montage sont masquées. Pour les effets audio et vidéo, vous pouvez afficher les images clés spécifiques à chaque élément dans le panneau Montage. Pour les effets audio, le panneau Montage vous permet également d'afficher les images clés d'une piste complète. Chaque élément ou piste peut afficher une propriété différente : cependant, dans une piste ou un élément individuel, vous ne pouvez afficher les images clés que d'une seule propriété à la fois. Vous pouvez préciser les images clés de la propriété à afficher par une option dans le menu contextuel Afficher les images clés. Ce menu est disponible pour chaque élément ou piste audio dans le panneau Montage.



Commandes d'image clé de piste dans le panneau Montage

A. Triangle Réduire/développer une piste B. Afficher les images clés (vidéo) C. Bouton Image clé précédente D. Bouton Ajouter une image clé E. Bouton Image clé suivante

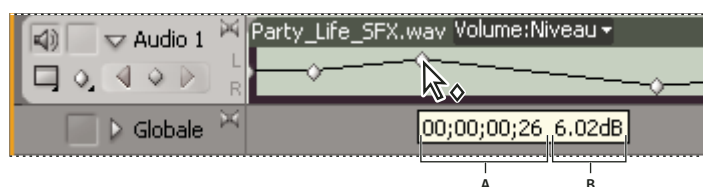
Les segments qui relient les images clés forment un graphique représentant les modifications des valeurs des images clés ainsi que la durée de l'élément ou de la piste. Le réglage des images clés et des segments fait varier la forme du graphique.



Commandes d'image clé de piste dans le panneau Montage

A. Propriétés d'effet de la piste B. Représentation graphique de l'image clé C. Images clés de piste audio D. Images clés d'élément vidéo E. Propriétés d'effet des éléments

Adobe Premiere Pro affiche dans des info-bulles l'emplacement des images clés, ainsi que les propriétés et options que vous définissez pour celles-ci dans le panneau Options d'effet. Ces informations vous permettent de placer avec précision les images clés, de noter rapidement la valeur que vous avez définie pour une image clé et de comparer rapidement l'emplacement et les changements de valeurs de deux images clés ou plus.



Info-bulle Image clé

A. Code temporel B. Valeur de la propriété

## Voir également


« A propos des images clés » à la page 220



## Pour afficher des images clés et des propriétés dans le panneau Montage

Si vous avez ajouté des images clés pour animer un effet, vous pouvez les afficher, ainsi que leurs propriétés, dans le panneau Montage.

**1** (Facultatif) Si la piste est réduite, cliquez sur le triangle à gauche de son nom pour la développer.

**2** Pour une piste vidéo, cliquez sur l'icône Afficher les images clés  et choisissez l'un des éléments suivants du menu:

**Afficher les images clés** Affiche le graphique et les images clés de tout effet vidéo appliqué aux éléments de la piste. Un menu d'effets apparaît en regard du nom de l'élément, vous permettant de choisir l'effet que vous souhaitez afficher.

**Afficher les poignées d'opacité** Affiche le graphique et les images clés de l'effet Opacité de chaque élément de la piste.

**Masquer les images clés** Masque les graphiques et les images clés de tous les éléments de la piste.

**3** Pour une piste audio, cliquez sur le bouton Afficher les images clés et choisissez l'un des éléments suivants du menu :

**Afficher les images clés des éléments** Affiche le graphique et les images clés de tout effet audio appliqué aux éléments de la piste. Un menu d'effets apparaît en regard du nom de l'élément, vous permettant de choisir l'effet que vous souhaitez afficher.

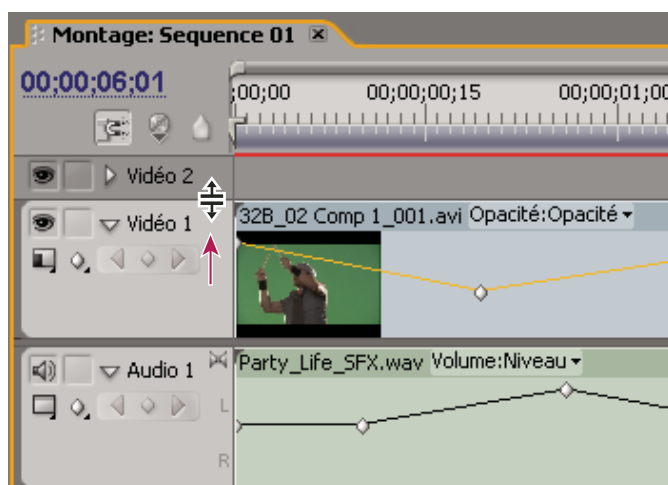
**Afficher le volume des éléments** Affiche le graphique et les images clés de l'effet Volume de chaque élément de la piste.

**Afficher les images clés des pistes** Affiche le graphique et les images clés de tout effet audio appliqué à la piste complète. Un menu d'effets apparaît au début de la piste, vous permettant de choisir l'effet que vous souhaitez afficher.

**Afficher le volume des pistes** Affiche le graphique et les images clés de l'effet Volume appliqué à la piste complète.

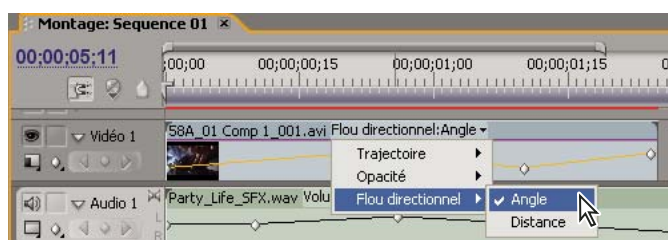
**Masquer les images clés** Masque les graphiques et les images clés de tous les éléments de la piste.

**4** (Facultatif) Utilisez l'option de Zoom avant pour agrandir l'élément afin que le menu contextuel d'effets apparaisse en haut de la piste dans le panneau Montage. Vous pouvez également faire glisser les extrémités au-dessus et en dessous du nom de la piste pour augmenter la hauteur de celle-ci.



*Faire glisser pour augmenter la hauteur d'une piste*

**5** (Facultatif) Si vous avez choisi Afficher les images clés, Afficher les images clés des éléments ou Afficher les images clés des pistes aux étapes 2 et 3, cliquez sur le menu d'effets et choisissez l'effet qui contient des images clés.



*Choisir un élément du menu contextuel d'effets*

6 Placez le pointeur directement sur une image clé pour que sa propriété s'affiche dans une info-bulle.

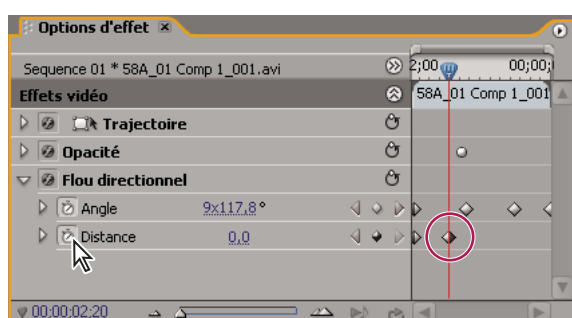
### Voir également

« A propos des images clés » à la page 220



## Activation et sélection d'images clés

### Pour activer les images clés

Pour animer la propriété d'un effet, vous devez activer les images clés de cette propriété dans le panneau Options d'effet. Une fois les images clés activées, vous pouvez ajouter et modifier autant d'images clés que nécessaire pour animer la propriété de l'effet.



Cliquer sur le bouton Activer/Désactiver l'animation permet d'activer les images clés pour une propriété d'effet à l'instant présent.

- 1 Assurez-vous qu'une séquence d'éléments est présente dans le panneau Montage. Par défaut, les effets fixes (Trajectoire, Opacité et Volume) sont appliqués aux éléments des pistes audio et vidéo.
- 2 (Facultatif) Ajoutez des effets standard aux éléments.
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes:
  - Dans le panneau Options d'effet, sélectionnez tout d'abord l'élément du panneau Montage contenant l'effet que vous souhaitez animer, puis, dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle afin de développer les commandes de l'effet que vous souhaitez animer.
  - Dans le panneau Montage, cliquez sur l'icône Afficher les images clés  et choisissez l'une des options du menu (à l'exception de Masquer les images clés). Le bouton Ajouter/Supprimer des images clés est activé pour les images clés. Vous pouvez dès maintenant ajouter et modifier des images clés, mais uniquement pour les effets fixes du panneau Montage. Les images clés pour les effets standard doivent tout d'abord être activées dans le panneau Options d'effet.
- 4 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard de la propriété d'effet que vous souhaitez animer.
- 5 Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation  situé en regard du nom de la propriété. Une image clé apparaît au niveau de l'indicateur d'instant présent. Les images clés sont maintenant activées pour une propriété d'effet.

### Voir également

« Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242

« Pour afficher des images clés et des propriétés dans le panneau Montage » à la page 223

« A propos des effets standard » à la page 240

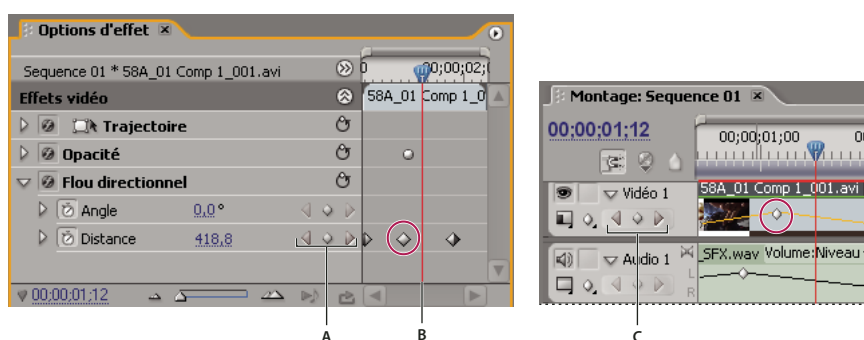
« Effets fixes » à la page 239

## Pour déplacer l'indicateur d'instant courant sur une image clé

Les panneaux Options d'effet et Montage contiennent des *boutons de navigation*, munis de flèches droite et gauche, pour déplacer l'indicateur de temps présent d'une image clé à l'autre. Dans le panneau Montage, le bouton de navigation est activé une fois que vous avez activé les images clés pour une propriété d'effet.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Dans le panneau Montage ou Options d'effet, cliquez sur un bouton de navigation. La flèche gauche positionne l'indicateur de temps présent dans l'image clé précédente. La flèche droite positionne l'indicateur de temps présent dans l'image clé suivante.
- (Panneau Options d'effet uniquement) Tout en le maintenant, faites glisser l'indicateur de temps présent pour l'aligner sur une image clé.



*Boutons de navigation*

A. Boutons de navigation dans le panneau Options d'effet B. Indicateur d'instant présent C. Boutons de navigation dans le panneau Montage

## Pour sélectionner des images clés

Pour modifier ou copier une image clé, vous devez tout d'abord la sélectionner. Les images clés désélectionnées paraissent creuses, tandis que les images clés sélectionnées paraissent pleines. En revanche, vous pouvez faire glisser les segments entre les images clés directement, sans les sélectionner. Les segments s'ajustent automatiquement lorsque vous modifiez les images clés qui définissent leurs extrémités.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour sélectionner une image clé, utilisez l'outil Sélection ou l'outil Plume et cliquez sur l'icône Image clé.
- Pour sélectionner plusieurs images clés, cliquez avec l'outil Sélection ou l'outil Plume, tout en maintenant la touche Maj. enfoncée, afin de sélectionner plusieurs images clés contiguës ou non.

**Remarque :** Lorsque vous positionnez l'outil Sélection ou Plume sur une image clé, le pointeur s'affiche avec une icône d'image clé.

- Pour sélectionner plusieurs images clés en faisant glisser une sélection, utilisez l'outil Plume afin de faire glisser un rectangle autour des images clés et de sélectionner des images clés contiguës. Pour ajouter d'autres images clés à la sélection existante, faites glisser la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée.



*Vous pouvez également utiliser l'outil Sélection pour faire glisser et sélectionner plusieurs images clés, mais uniquement dans le panneau Options d'effet.*

- Pour sélectionner toutes les images clés d'une propriété donnée dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le nom de la propriété de calque. Par exemple, cliquez sur Position pour sélectionner toutes les images clés de la propriété Position pour une couche.


# Ajout et définition d'images clés

## Ajout d'images clés pour animation


Vous pouvez ajouter des images clés dans le panneau Montage ou Options d'effet à l'instant présent. Utilisez le bouton Activer/Désactiver l'animation dans le panneau Options d'effet pour activer le processus des images clés. Vous devez activer l'affichage des images clés pour une piste ou un élément avant de pouvoir afficher ou ajouter des images clés dans le panneau Montage.

- 1 Dans le panneau Montage, sélectionnez l'élément qui contient l'effet à animer.
- 2 Si vous souhaitez ajouter et modifier des images clés dans le panneau Montage, les images clés de la piste audio ou vidéo doivent être visibles.

**Remarque :** Si vous ajoutez des images clés à un effet fixe (Trajectoire, Opacité ou Volume) dans le panneau Montage, vous pouvez ignorer l'étape 3.

- 3 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer l'effet que vous souhaitez ajouter aux images clés, puis cliquez sur l'icône Activer/Désactiver l'animation  afin d'activer les images clés pour une propriété d'effet.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes pour afficher le graphique de la propriété d'effet :
  - (Panneau Options d'effet) Cliquez sur le triangle pour développer la propriété d'effet et afficher ses graphiques Valeur et Vitesse.
  - (Panneau Montage) Choisissez la propriété d'effet dans le menu contextuel d'effets en regard du nom de la piste ou de l'élément.
- 5 Déplacez l'indicateur d'instant présent vers le point auquel vous souhaitez ajouter une image clé.
- 6 Procédez de l'une des façons suivantes:
  - Cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé, puis réglez la valeur de la propriété d'effet.
  - Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur un graphique d'image clé avec l'outil Sélection ou l'outil Plume, puis réglez la valeur de la propriété d'effet. Vous pouvez ajouter une image clé n'importe où dans un graphique au moyen de l'outil Sélection ou Plume. Il n'est pas nécessaire de positionner l'indicateur d'instant présent.
  - (Panneau Options d'effet uniquement) Réglez les commandes pour une propriété d'effet. Cela crée automatiquement une image clé au niveau de l'indicateur d'instant présent.
- 7 Répétez les étapes 5 et 6 si nécessaire pour ajouter des images clés et régler les propriétés d'effet.



Utilisez le bouton de navigation  pour accéder à une image clé existante si vous souhaitez effectuer des réglages supplémentaires.

## Voir également

- « Affichage d'images clés dans le panneau Montage » à la page 222
- « Pour modifier ou redéfinir des commandes dans le panneau Options d'effet » à la page 246
- « Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242

## Pour supprimer des images clés

Si vous n'avez plus besoin d'une image clé, vous pouvez la supprimer facilement dans une propriété d'effet, soit dans le panneau Options d'effet, soit dans le panneau Montage. Vous pouvez supprimer toutes les images clés à la fois ou désactiver les images clés pour la propriété de l'effet. Dans les Options d'effet, lorsque vous désactivez les images clés à l'aide du bouton Activer/Désactiver l'animation, les images clés existantes sont supprimées et vous ne pouvez pas créer d'images clés tant que ces dernières ne sont pas réactivées.

- 1 Assurez-vous que les graphiques de la propriété d'effet sont visibles dans le panneau Options d'effet ou Montage.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez une ou plusieurs images clés, puis sélectionnez Edition > Effacer. Vous pouvez également appuyer sur Suppr.
- Parcourez l'indicateur temporel jusqu'à l'image clé, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer une image clé.
- (Panneau Options d'effet uniquement) Pour supprimer toutes les images clés d'une propriété d'effet, cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation, à gauche du nom de l'effet ou de la propriété. Lorsque le message de confirmation s'affiche, cliquez sur OK.

**Remarque :** Lorsque vous désactivez le bouton Activer/Désactiver l'animation, les images clés pour cette propriété sont supprimées définitivement et la valeur de cette propriété devient la valeur à l'instant présent. Vous ne pouvez pas restaurer les images clés supprimées en réactivant ce bouton. En cas de suppression accidentelle des images clés, choisissez Edition > Annuler.

## Voir également

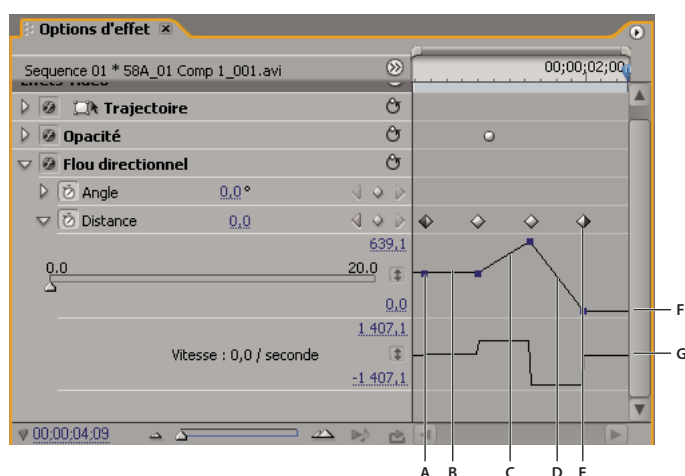
« Affichage d'images clés dans le panneau Montage » à la page 222

« Pour afficher des images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 221

« A propos des images clés » à la page 220

## Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet

Dans le panneau Options d'effet, vous pouvez effectuer des réglages précis dans les images clés pour tous les effets en éditant leurs graphiques. Une fois les images clés activées pour une propriété d'effet, vous pouvez afficher les graphiques Valeur et Vitesse des effets. Les graphiques de valeurs fournissent des informations sur la valeur des images clés non spatiales (telles que l'Echelle) à tout moment. De même, ils affichent l'interpolation entre les images clés et vous permettent de la régler. Vous pouvez utiliser le graphique Vitesse pour peaufiner la vitesse de déplacement entre les images clés.




Graphiques Valeur et Vitesse de la propriété d'effet

A. Repère d'image clé B. Graphique indiquant une valeur constante C. Graphique ascendant indiquant une valeur croissante D. Graphique descendant indiquant une valeur décroissante E. d'image clé F. Graphique Valeur G. Graphique Vitesse

- 1 Dans le panneau Montage, sélectionnez un élément contenant un effet avec les images que vous voulez régler.
- 2 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les commandes pour l'effet.
- 3 Cliquez sur le triangle à côté du nom d'une propriété pour afficher ses graphiques Valeur et Vitesse.

**Remarque :** Si aucune image clé n'a été ajoutée, les graphiques apparaissent sous forme de lignes plates.

- 4 (Facultatif) Pour mieux visualiser un graphique, placez le curseur de l'outil Sélection ou de l'outil Plume sur la ligne située sous le graphique jusqu'à ce que le pointeur prenne la forme d'un pointeur de segment , puis faites-le glisser pour augmenter la hauteur de la zone de graphique.

5 Utilisez l'outil Sélection ou l'outil Plume pour faire glisser une image vers le haut ou vers le bas sur le graphique Valeur, en modifiant la valeur de la propriété de l'effet.

**Remarque :** Sur un graphique Valeur ou Vitesse, vous ne pouvez pas déplacer une image clé vers la gauche ou la droite pour modifier son instant présent. Faites plutôt glisser une marque d'image clé sur le graphique en utilisant l'outil Sélection ou l'outil Plume.

## Voir également



« Ajout d'images clés pour animation » à la page 226

## Définition des valeurs d'image clé dans le panneau Montage

Vous pouvez utiliser les outils Sélection et Plume pour monter des images clés dans le panneau Montage. Pour augmenter ou diminuer les valeurs, faites glisser les images clés verticalement. Lorsque vous travaillez avec des images clés sous forme graphique dans le panneau Montage, vous devez savoir comment les valeurs et les unités des propriétés spécifiques sont représentées sur l'axe vertical de la chronologie, comme dans les exemples suivants :

- L'opacité a une valeur de 0 % au bas de l'échelle et de 100 % en haut ; le centre de l'échelle représentant une valeur de 50 %.
- La rotation se mesure en rotations et degrés, le centre du graphique représentant une rotation nulle (0 °). Les valeurs de rotation horaire se situent au-dessus du centre, tandis que les valeurs de rotation antihoraire se situent au-dessous du centre.
- La balance audio se mesure sur une échelle de -100 à 100, 0 représentant le centre (balance neutre). En déplaçant le curseur au-dessus du centre, vous déplacez la balance vers le canal gauche et obtenez une valeur négative, tandis qu'en déplaçant le curseur sous le centre, vous déplacez la balance vers le canal droit et obtenez ainsi une valeur positive.

## Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Montage

- 1 Assurez-vous que le panneau Montage comprend au moins un élément contenant au moins un effet avec des images clés.
- 2 Vérifiez que les images clés de l'élément ou de la piste sont visibles.
- 3 Dans le menu d'effets qui s'affiche après le nom de l'élément ou de la piste, sélectionnez la propriété à régler. Si le menu d'effets ne s'affiche pas, agrandissez le panneau Montage.
- 4 Utilisez l'outil Sélection ou Plume et procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour monter plusieurs images clés ou des images clés non adjacentes, sélectionnez-les.
  - Positionnez l'outil Sélection ou Plume sur une image clé ou un segment d'image clé. L'outil Sélection ou Plume prend la forme d'un pointeur d'image clé  ou d'un pointeur de segment d'image clé .
- 5 Effectuez une ou plusieurs des opérations suivantes :
  - Faites glisser une image clé ou un segment vers le haut ou vers le bas pour modifier la valeur. Lors du déplacement, une info-bulle vous indique la valeur actuelle. En l'absence d'images clés, le déplacement ajuste la valeur de toute la piste ou de l'élément entier.
  - Faites glisser une image clé vers la gauche ou la droite pour modifier sa position dans le temps. Lors du déplacement, une info-bulle vous indique l'instant présent. Si vous amenez une image clé sur une autre image clé, la nouvelle image clé remplace la précédente.

## Voir également

« Pour activer les images clés » à la page 224

« Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242

« A propos du panneau Montage » à la page 102

## Pour optimiser l'automatisation des images clés

L'automatisation des modifications audio dans le Mixage audio peut créer plus d'images clés que nécessaire sur la piste audio et entraîner ainsi une dégradation des performances. Pour éviter de créer des images clés inutiles, et assurer ainsi une interprétation de qualité et une dégradation minimale des performances, définissez la préférence Optimisation des images clés d'automatisation. Outre les autres avantages, vous pouvez modifier des images clés individuelles bien plus facilement si elles sont assemblées avec une densité moindre sur la piste.

**1** Choisissez Edition > Préférences > Audio.

**2** Dans la zone Optimisation des images clés d'automatisation, sélectionnez une ou plusieurs des options suivantes, puis cliquez sur OK.

**Amincissement linéaire des images clés** Créez des images clés uniquement aux points qui ne comportent pas de relation linéaire avec les images clés de début et de fin. Par exemple, supposons que vous automatisiez une atténuation de 0 dB à -12 dB. Lorsque cette option est sélectionnée, Adobe Premiere Pro crée uniquement des images clés aux points qui représentent une augmentation de valeur à partir des images clés de début (0 dB) et de fin (-12 dB). Si vous ne sélectionnez pas cette option, Adobe Premiere Pro peut créer plusieurs images clés incrémentielles de valeurs identiques entre ces deux points, selon la vitesse à laquelle vous changez la valeur. Cette option est sélectionnée par défaut.

**Réduction de l'intervalle de temps minimum** Crée des images clés uniquement à des intervalles supérieurs à la valeur que vous spécifiez. Entrez une valeur comprise entre 1 et 2000 millisecondes.

## Voir également

« Automatisation des modifications audio dans le Mixage audio » à la page 191

# Déplacement et copie d'images clés

## Pour déplacer des images clés

Vous pouvez déplacer les images clés vers un point différent dans le temps. Lorsque vous déplacez des images clés, vous déplacez les valeurs et les paramètres qu'elles contiennent. Déplacer des images clés permet de modifier plus facilement la vitesse des animations.

Vous pouvez déplacer les images clés sélectionnées au-dessus et autour des images clés voisines. En outre, vous pouvez les faire glisser au-delà des points d'entrée et de sortie de l'élément, mais elles sont limitées à la taille du support source.

**Remarque :** La première image clé utilise toujours l'icône d'image clé de début  et la dernière, l'icône d'image clé de fin .

❖ Utilisez l'outil Sélection ou Plume et procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans le panneau Montage, sélectionnez une ou plusieurs images clés et faites-les glisser vers le temps voulu.
- Dans le panneau Options d'effet, sélectionnez une ou plusieurs marques d'images clés et faites-les glisser vers le temps voulu.

**Remarque :** Lorsque vous déplacez plusieurs images clés à la fois, les images clés sélectionnées conservent leur distance relative.

## Pour copier et coller des images clés dans le panneau Options d'effet

Vous pouvez copier des images clés et les coller à un nouveau point dans la propriété de l'élément ou dans la même propriété de l'effet dans un élément différent. Lorsque vous copiez des images clés dans un autre élément, elles apparaissent dans la propriété correspondante dans l'effet de l'élément cible. La première image clé apparaît au niveau du code temporel actuel et les autres à la suite dans l'ordre relatif. Si l'élément cible est plus court que l'élément source, les images clés qui s'étendent au-delà du point de sortie de l'élément cible sont collées dans l'élément, mais n'apparaissent pas si vous ne désactivez pas l'option Accrocher à l'élément. Les images clés restent sélectionnées après avoir été collées. Par conséquent, vous pouvez les déplacer immédiatement dans l'élément cible.

**1** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer l'effet et faire apparaître ses contrôles et ses images clés.

**2** Sélectionnez une ou plusieurs images clés.

**3** Choisissez Edition > Copier.

**4** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Déplacez l'indicateur d'instant présent sur la position à laquelle vous voulez afficher la première image clé, puis choisissez Edition > Coller.
- Sélectionnez un autre élément, développez la propriété appropriée dans le panneau Options d'effet, déplacez l'indicateur temporel vers la position de la première image clé, puis choisissez Edition > Coller.



*Vous pouvez également déplacer une image clé vers un point différent en la faisant glisser.*

## Voir également

« Pour sélectionner des images clés » à la page 225

« Pour afficher des images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 221

## Copier et coller des images clés dans le panneau Montage

Pour appliquer rapidement les mêmes valeurs d'image clé à un autre point dans le temps ou à un autre élément ou piste, copiez et collez les images clés. Lorsque vous collez, l'image clé la plus ancienne apparaît au point de l'instant présent, et les autres images clés suivent dans l'ordre logique. Les images clés restent sélectionnées après avoir été collées. Par conséquent, vous pouvez ajuster leur emplacement dans le panneau Montage.

Pour pouvoir coller des images clés, l'élément ou la piste de destination doit présenter la même propriété que les images copiées. Par ailleurs, Adobe Premiere Pro ne vous permet de coller des images clés au niveau d'un indicateur d'instant présent que dans un seul élément ou dans une seule piste à la fois. Etant donné que l'indicateur d'instant présent peut couvrir plusieurs pistes vidéo et audio, Adobe Premiere Pro utilise des critères dans l'ordre suivant pour déterminer la position des images clés collées :

- Si l'indicateur d'instant présent se trouve dans un élément sélectionné, les images clés sont collées dans cet élément.
- Si des images clés audio sont coupées ou copiées, Adobe Premiere Pro les colle dans la première piste présentant une propriété d'effet correspondante, en vérifiant au préalable les pistes audio d'une séquence, puis ses pistes de mixage secondaire et enfin la piste principale.
- Si aucune des conditions précitées ne permet de trouver une piste vidéo ou audio correspondant à la fois à la propriété des effets et à l'étendue (élément ou piste) des images clés coupées ou copiées, la commande Coller n'est pas disponible. Si, par exemple, vous copiez des images clés de piste audio mais que la piste audio cible affiche des images clés d'élément, vous ne pouvez pas coller les images clés.

## Pour copier et coller des images clés dans le panneau Montage

**1** Dans le panneau Montage, utilisez un menu d'effets de piste ou d'élément pour afficher la propriété qui contient les images clés que vous souhaitez copier.

**2** Sélectionnez une ou plusieurs images clés.

**3** Choisissez Edition > Copier.

**4** Dans la bande de montage de la séquence contenant l'élément ou la piste de destination, procédez de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez l'élément dans lequel vous voulez coller les images clés.
- Ciblez la piste vidéo ou audio dans laquelle les images clés copiées doivent apparaître.

**5** Vérifiez que l'élément ou la piste présente la même propriété que les images clés que vous avez copiées, sans quoi la commande Coller n'est pas disponible. Si la propriété n'est pas disponible dans le menu contextuel des propriétés d'effet de l'élément ou de la piste, vous devez appliquer le même effet que celui appliqué à l'élément ou à la piste dont les images clés ont été copiées.



6 Déplacez l'indicateur d'instant présent sur le point dans le temps où les images clés doivent apparaître.

7 Choisissez Édition > Coller.

### Voir également

« Pour sélectionner des images clés » à la page 225

## Contrôle des modifications d'effet au moyen de l'interpolation des images clés

### A propos de l'interpolation

L'*interpolation* est le processus de remplissage des données inconnues entre deux valeurs connues. Au niveau des films et vidéos numériques, cela signifie généralement la génération de nouvelles valeurs entre deux images clés. Par exemple, si vous souhaitez qu'un élément graphique (tel qu'un titre) soit déplacé de 50 pixels vers la gauche de l'écran et que vous souhaitez que ce soit le cas dans 15 images, vous définissez la position de l'élément graphique dans la première et la quinzième images et vous les marquez toutes deux en tant qu'images clés. Le logiciel interpole alors les images intermédiaires afin que le mouvement soit régulier. Comme l'interpolation génère toutes les images entre les deux images clés, on parle parfois de « *création de trajectoire* ». L'interpolation entre images clés peut être utilisée pour animer un mouvement, des effets, des niveaux sonores, des ajustements d'image, la transparence, des modifications de couleur et de nombreux autres éléments visuels et auditifs.

Les deux types d'interpolation les plus courants sont l'*interpolation linéaire* et l'*interpolation Bézier*.

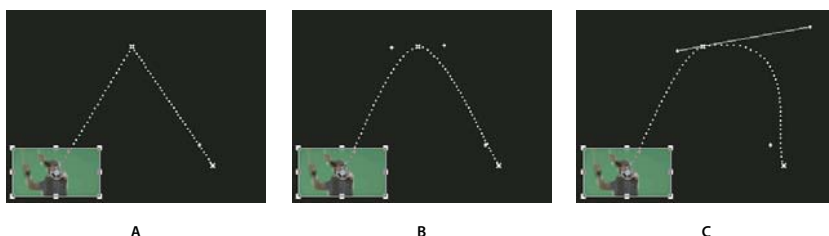
**Interpolation linéaire** Elle crée une modification à rythme régulier d'une image clé à une autre, chaque image intermédiaire présentant une part égale de la valeur changée. Les modifications créées à l'aide de l'interpolation linéaire commencent et se terminent brusquement et se développent à un rythme constant entre chaque paire d'images clés.

**Interpolation Bézier** Permet au taux de variation d'accélérer ou de décélérer selon la forme d'une courbe de Bézier pour accélérer doucement à la première image, puis décélérer lentement pour la seconde.

### Pour modifier la méthode d'interpolation d'une image clé

En modifiant et en réglant l'interpolation des images clés, vous obtenez un contrôle précis sur les changements dans vos animations. Vous pouvez choisir un type d'interpolation à partir d'un menu contextuel ou vous pouvez directement remplacer un type d'image clé par un autre en modifiant manuellement l'image clé ou les poignées.

**Remarque :** Vous pouvez également utiliser les commandes *Progressif* et *Dégressif* pour régler rapidement l'interpolation des images clés.



Modification de l'interpolation des images clés

A Image clé spatiale linéaire B. Interpolation Bézier auto C. Interpolation Bézier continue

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans le panneau Options d'effet, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une marque d'image clé.
- Dans le panneau Montage, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé.

2 Choisissez une méthode d'interpolation dans le menu contextuel :

**Linéaire** Permet d'assurer la fluidité du taux de changement entre les images clés.

**Bézier** Vous permet de régler manuellement la forme du graphique de part et d'autre d'une image clé. Vous pouvez créer des changements très lisses au moyen de cette méthode.

**Bézier auto** Permet d'assurer la fluidité du taux de changement dans une image clé. Lorsque vous changez une valeur d'image clé, les poignées de direction Bézier auto changent afin de conserver la fluidité de la transition entre les images clés.

**Bézier continue** Permet d'assurer la fluidité du taux de changement dans une image clé. Cependant, contrairement à la méthode d'interpolation Bézier auto, Bézier continue vous permet de régler les poignées de direction manuellement. Lorsque vous changez la forme d'un graphique d'un côté d'une image clé, la forme change également de l'autre côté de l'image clé, afin de conserver une transition régulière.

**Maintien** Modifie la valeur d'une propriété sans transition progressive (changements d'effet soudains). Le graphique qui suit une image clé utilisant cette méthode d'interpolation apparaît sous forme de ligne droite horizontale.

**Progressif** Ralentit les changements de valeur en s'approchant d'une image clé.

**Dégressif** Accélère progressivement les changements de valeur en s'éloignant d'une image clé.

*Remarque : Même si les méthodes d'interpolation peuvent modifier le débit de changement d'une propriété entre les images clés, elles ne peuvent pas modifier la durée entre chaque image clé. La durée est déterminée par le temps (ou la distance sur l'échelle de temps) entre les images clés.*



Méthodes d'interpolation entre les images clés

A. Normal en entrée/en sortie B. Bézier/Bézier continue/Progressif/Dégressif C. Bézier auto D. Maintien

## Voir également

« A propos de l'interpolation » à la page 231

## Contrôle des modifications au moyen de l'interpolation des images clés Bézier

Les poignées Bézier sont des contrôles bidirectionnels qui modifient la courbe du segment de droite entre la poignée et le point suivant de part et d'autre. Plus vous éloignez une poignée de son sommet (point central), plus elle plie ou s'incurve. La courbe que vous créez en faisant glisser la poignée Bézier détermine la fluidité du changement d'effet et de trajectoire lorsque le paramètre d'animation entre et sort d'une image clé. Ces poignées vous offrent davantage de contrôle sur les changements dans les animations que le simple choix d'une méthode d'interpolation des images clés. Vous pouvez manipuler les poignées Bézier dans le panneau Montage, le panneau Options d'effet ou le Moniteur du programme.

## Pour créer des images clés Bézier

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez l'élément qui contient les images clés à ajuster et effectuez l'une des actions suivantes :

- (Panneau Montage) Choisissez la propriété que vous souhaitez régler dans le menu contextuel d'effets en regard du nom de la piste ou de l'élément. Vous réglez l'interpolation temporelle d'une propriété dans le panneau Montage. Sélectionnez l'élément dans le Moniteur du programme, si vous souhaitez changer l'interpolation spatiale à partir de cet endroit.
- (Panneau Options d'effet) Sélectionnez les marques d'image clé d'une propriété d'effet pour les images clés que vous souhaitez modifier.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes pour choisir une méthode d'interpolation d'image clé :

- (Panneau Montage) Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image clé que vous souhaitez régler et choisissez une méthode d'interpolation dans le menu.
- (Panneau Options d'effet) Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la marque de l'image clé que vous souhaitez régler, puis choisissez une méthode d'interpolation dans le menu.

**3** Pour remplacer manuellement un type d'image clé par un autre, procédez de l'une des façons suivantes :

- Si l'image clé utilise l'interpolation linéaire, cliquez sur l'image clé dans le panneau Montage ou sur la marque d'image clé dans le panneau Options d'effet, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, afin de remplacer la méthode d'interpolation par Bézier auto. Si vous faites glisser les poignées, la méthode d'interpolation de l'image clé devient Bézier continue.
- Si l'image clé utilise l'interpolation Bézier auto, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur l'image clé et faites glisser une poignée de direction pour la convertir en Bézier. L'interpolation Bézier vous permet de contrôler chaque poignée de direction de façon indépendante. Pour convertir une image clé en Bézier continue, il suffit de faire glisser une poignée.
- Si l'image clé utilise les interpolations Bézier, Bézier continue ou Bézier auto, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur l'image clé pour la convertir en linéaire. Les poignées Bézier disparaissent.

## Voir également


« A propos de l'interpolation » à la page 231

« Pour afficher des images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 221

« Pour afficher des images clés et des propriétés dans le panneau Montage » à la page 223

## Pour régler les poignées Bézier

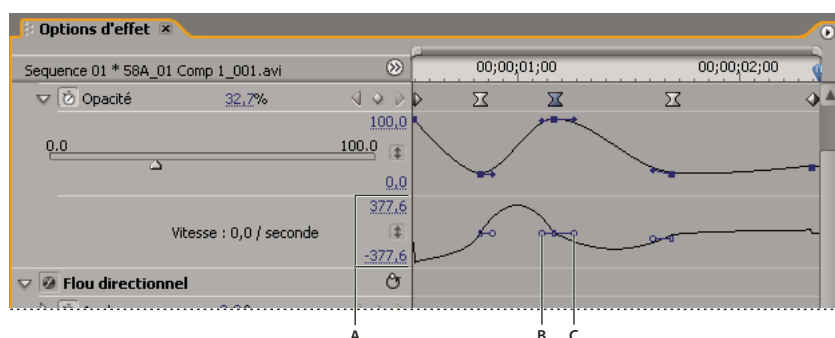
**1** Affichez l'image clé Bézier que vous voulez modifier.

**2** Cliquez sur l'outil Sélection ou l'outil Plume , et effectuez l'une des actions suivantes :

- Pour définir l'inclinaison de la courbe, faites glisser la poignée Bézier vers le haut ou vers le bas. Déplacer la poignée vers le haut accélère les changements alors que la déplacer vers le bas les ralentit.
- Pour définir l'étendue de la courbe, faites glisser la poignée Bézier vers la gauche ou la droite.

## Pour affiner la vitesse d'un effet

Dans le panneau Options d'effet, vous pouvez utiliser le graphique Vitesse pour modifier la trajectoire ou le taux de changement d'une valeur juste avant et juste après une image clé. De tels réglages peuvent simuler un mouvement réel. Par exemple, vous pouvez modifier la trajectoire d'un élément afin qu'il ralentisse juste avant une image clé, puis accélère juste après. Vous pouvez contrôler les valeurs approchant et s'éloignant d'une image clé en même temps, ou les définir séparément.



Graphique Vitesse

A. Commandes de vitesse B. Poignées de direction entrantes C. Poignées de direction sortantes

**1** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer la propriété d'effet avec les images clés que vous souhaitez régler.

**Remarque :** Si aucune image clé n'a été ajoutée, les graphiques apparaissent sous forme de lignes plates.

**2** Dans le graphique Valeur, utilisez l'outil Sélection ou Plume pour cliquer sur la marque de l'image clé que vous souhaitez modifier. Cela affiche les poignées de direction et les commandes de vitesse pour l'image clé dans le graphique Vitesse.

**3** Dans le graphique Vitesse, utilisez l'outil Sélection ou Plume et procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour accélérer l'entrée et la sortie d'une image clé, faites glisser une poignée de direction vers le haut. Les poignées entrantes et sortantes se déplacent ensemble.
- Pour ralentir l'entrée et la sortie d'une image clé, faites glisser une poignée de direction vers le bas. Les poignées entrantes et sortantes se déplacent ensemble.
- Pour accélérer ou ralentir uniquement l'entrée d'une image clé, cliquez sur la poignée de direction entrante, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, et faites glisser cette poignée vers le haut ou vers le bas.
- Pour accélérer ou ralentir uniquement la sortie d'une image clé, cliquez sur la poignée de direction sortante, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, et faites glisser cette poignée vers le haut ou vers le bas.

**Remarque :** Pour joindre les poignées entrantes et sortantes, cliquez à nouveau sur ces poignées, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

- Pour augmenter ou réduire l'influence d'une valeur d'image clé sur l'image clé précédente, faites glisser la poignée de direction entrante vers la gauche ou vers la droite.
- Pour augmenter ou réduire l'influence d'une valeur d'image clé sur l'image clé suivante, faites glisser la poignée de direction sortante vers la gauche ou vers la droite.

**Remarque :** L'influence détermine la rapidité avec laquelle le graphique Vitesse atteint la valeur que vous avez définie au niveau de l'image clé, ce qui vous permet de contrôler avec encore plus de précision la forme du graphique.

Les valeurs situées à gauche du graphique Vitesse changent à mesure que vous modifiez celui-ci. Ces nombres représentent les valeurs inférieure et supérieure du graphique Vitesse. Vous pouvez également régler la vitesse en changeant ces valeurs numériques.

## Voir également

« A propos de l'interpolation » à la page 231

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

# Trajectoire, effet


## Animation d'éléments avec l'effet Trajectoire

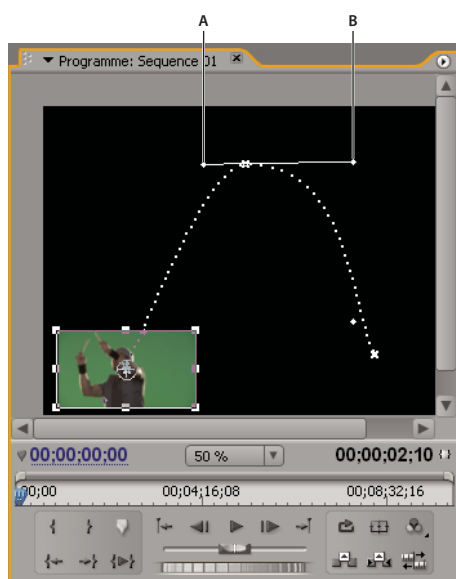
L'effet Trajectoire permet de positionner, de faire pivoter ou de mettre à l'échelle un élément dans une image vidéo. Pour animer des éléments, vous devez définir des images clés pour les propriétés Trajectoire.

Par défaut, l'effet Trajectoire s'applique à chaque élément que vous ajoutez au panneau Montage. Vous pouvez afficher et régler les propriétés d'effet Trajectoire dans le panneau Options d'effet en cliquant sur le triangle en regard du nom Trajectoire. Les propriétés Trajectoire peuvent être manipulées directement dans le Moniteur du programme ou au moyen des commandes dans le panneau Options d'effet.


Par défaut, un élément s'affiche à 100 % de sa taille d'origine au centre du Moniteur de programme. Les valeurs de position, d'échelle et de rotation sont calculées à partir du point d'ancrage qui se trouve au centre de l'élément.

**Remarque :** Ne confondez pas le point d'ancrage d'un élément avec les points d'ancrage créés au moyen de l'outil Plume dans le Module de titrage Adobe.

Les propriétés Position, Echelle et Rotation sont des propriétés spatiales, par conséquent le Moniteur du programme convient mieux pour les modifier. Lorsque vous cliquez sur l'icône Transformation  en regard de l'effet Trajectoire dans le panneau Options d'effet, des poignées apparaissent sur l'élément dans le Moniteur du programme qui vous permettent de manipuler directement l'élément et de régler les propriétés de l'effet Trajectoire. Le point d'ancrage s'affiche également dans le Moniteur du programme, mais vous pouvez uniquement le modifier dans le panneau Options d'effet. Toutefois, le Moniteur du programme met à jour les modifications que vous apportez au point d'ancrage au fur et à mesure.



Moniteur du programme  
A. Point d'ancrage B. Poignée

💡 Parmi les effets standard qui permettent de manipuler directement les éléments dans le Moniteur du programme, citons : Quatre coins, Recadrage, Cache de transparence, Effets d'éclairage, Dédoublage, Transformation et Tourbillon. Cette possibilité est indiquée par l'icône Transformation  en regard du nom de l'effet dans le panneau Options d'effet.

## Voir également

« Pour régler la position, l'échelle et la rotation » à la page 235

« A propos des images clés » à la page 220


## Pour régler la position, l'échelle et la rotation

Vous pouvez régler la position, l'échelle et la rotation d'un élément, ainsi que les lumières des effets d'éclairage, en manipulant directement les poignées dans le Moniteur du programme. Vous pouvez également régler les propriétés au moyen des commandes du panneau Options d'effet.

**Remarque :** Il est également possible de manipuler directement les effets suivants : Quatre coins, Recadrage, Cache de transparence, Dédoublage, Transformation et Tourbillon.

1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :


- (Effets d'éclairage uniquement) Appliquez les effets d'éclairage à l'élément, puis cliquez sur l'icône Transformation  en regard d'Effets d'éclairage dans le panneau Options d'effet.
- (Effet Trajectoire uniquement) Cliquez sur l'image dans le Moniteur du programme ou cliquez sur l'icône Transformation en regard de Trajectoire dans le panneau Options d'effet.


Les poignées et le point d'ancrage apparaissent dans le Moniteur du programme.

3 Dans le Moniteur du programme, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour positionner un élément ou un effet d'éclairage, cliquez sur l'élément ou sur le contour d'effet et faites-le glisser pour le repositionner. Ne faites pas glisser une poignée pour repositionner l'élément ou l'effet d'éclairage.
- Pour mettre à l'échelle librement, faites glisser une poignée d'angle.
- Pour mettre à l'échelle une seule dimension, faites glisser une poignée latérale (pas un angle).
- Pour mettre à l'échelle proportionnellement, appuyez sur Maj., puis faites glisser n'importe quelle poignée.

**Remarque :** Lorsque vous utilisez l'effet Trajectoire pour redimensionner à plus de 100 % une image vidéo ou une image basse résolution, celle-ci risque de donner l'impression d'être en blocs ou pixélisée.

- Pour faire pivoter un élément ou un effet, positionnez le pointeur légèrement à l'extérieur des poignées, afin que le pointeur se transforme en icône Rotation  puis faites-le glisser. Pour faire pivoter par incréments de 45 degrés, maintenez la touche Maj. enfoncée pendant que vous faites glisser. Pour l'effet Trajectoire, vous pouvez également faire glisser par un mouvement circulaire jusqu'à ce que l'élément pivote du nombre de fois souhaitées pour créer des rotations multiples.

 Pour animer la trajectoire, le redimensionnement ou la rotation au cours du temps, définissez des images clés alors que vous manipulez l'élément ou l'effet dans le Moniteur du programme.

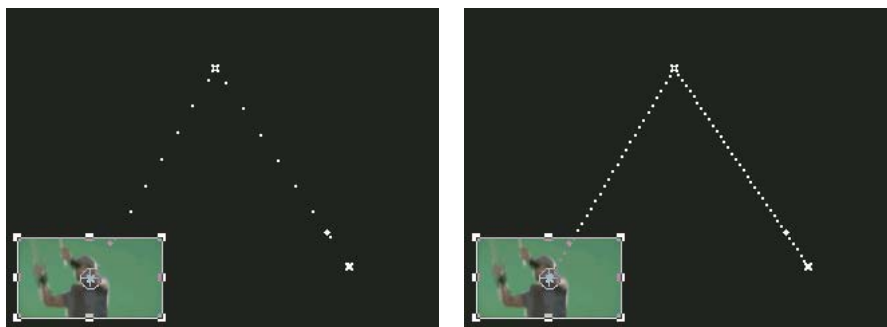
## Voir également

« Animation de trajectoire dans le Moniteur du programme » à la page 236


## Animation de trajectoire dans le Moniteur du programme

Vous pouvez créer des animations, des recouvrements par le coin et partager un écran en manipulant directement un élément dans le Moniteur du programme, et en définissant des images clés pour l'effet Trajectoire. Modifiez la position et l'échelle d'un élément dans le Moniteur du programme pour afficher les éléments dans les pistes en dessous et créer des compositions intéressantes.

Lorsque vous animez la position d'un élément, la trajectoire de cet élément est représentée par une trajectoire dans le Moniteur du programme. Les X blancs représentent les positions des images clés, les lignes en pointillés représentent les positions des images interpolées et le symbole de point d'ancrage circulaire représente le centre de l'élément dans l'image en cours. L'espacement entre les points représente la vitesse entre les images clés : un espacement large indique une trajectoire rapide et des pointillés serrés indiquent une trajectoire plus lente.



Élément dans le Moniteur du programme illustrant une trajectoire rapide (à gauche) et une trajectoire lente (à droite)

 Pour appliquer rapidement des changements d'effet Trajectoire à un élément de séquence, cliquez sur l'image dans le Moniteur du programme et effectuez vos modifications (sans cliquer au préalable sur l'icône Transformation en regard de l'effet Trajectoire dans le panneau Options d'effet). Si vous modifiez la position de l'image, vous pouvez affiner davantage sa trajectoire au moyen d'images clés Bézier.

## Voir également

« Pour régler la position, l'échelle et la rotation » à la page 235


« A propos de l'interpolation » à la page 231

« Contrôle des modifications au moyen de l'interpolation des images clés Bézier » à la page 232

« A propos des images clés » à la page 220





## Pour animer un élément dans le Moniteur du programme

Lorsque l'effet Trajectoire est sélectionné dans le panneau Options d'effet, vous pouvez manipuler un élément dans le Moniteur du programme. Pour créer une animation, définissez des images clés pour une ou plusieurs propriétés de l'effet Trajectoire (par exemple, Position).

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Sélectionnez l'effet Trajectoire dans le panneau Options d'effet.
  - Cliquez sur l'image dans le Moniteur du programme.
  - Cliquez sur l'icône Transformation  en regard de Trajectoire dans le panneau Options d'effet.


Des poignées apparaissent aux contours de l'élément dans le Moniteur du programme.

**Remarque :** Si les poignées de l'élément n'apparaissent pas, sélectionnez un facteur de zoom inférieur dans le Moniteur du programme pour afficher la zone de travail grise autour de l'image vidéo.

- 3 Déplacez l'indicateur d'instant présent vers le point où vous voulez commencer l'animation (vers n'importe quelle image située entre les points d'entrée et de sortie de l'élément en cours).
- 4 Dans le panneau Options d'effet, développez l'effet Trajectoire et cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation  en regard de chacune des propriétés à définir en ce point. Une icône d'image clé s'affiche à l'emplacement de l'indicateur temporel pour cette propriété.
- 5 Dans le Moniteur du programme, modifiez la valeur de l'image clé en positionnant le pointeur près de l'une des huit poignées pour utiliser l'un des outils suivants :
  - Le pointeur sélection  pour définir la valeur de la position.
  - Le pointeur rotation  pour définir la valeur de rotation.
  - Le pointeur échelle  pour définir la valeur de l'échelle.


**Remarque :** Si les poignées de l'élément disparaissent, resélectionnez l'effet Trajectoire dans le panneau Options d'effet.

- 6 Déplacez l'indicateur temporel, dans le panneau Montage ou Options d'effet, vers le point auquel vous voulez définir la nouvelle valeur pour la propriété (et par conséquent une nouvelle image clé).
- 7 Manipulez l'élément dans le Moniteur du programme afin de définir une nouvelle valeur pour chaque propriété pour laquelle vous avez défini des images clés à l'étape 3. Une nouvelle icône Image clé apparaît dans le panneau Options d'effet au niveau de l'indicateur d'instant présent.
- 8 Répétez les étapes 5 et 6 si nécessaire.

 Lorsque vous animez un élément, il peut être utile de réduire le niveau de zoom du Moniteur du programme. De cette façon, la zone de collage visible est plus grande hors de l'écran et vous pouvez l'utiliser pour positionner l'élément hors de l'écran.

## Pour modifier les images clés Position dans une trajectoire

Vous pouvez modifier la valeur d'une image clé Position et, ce faisant, la trajectoire, en faisant glisser l'image clé Position (représentée par un X blanc) dans le Moniteur du programme.

- 1 Sélectionnez un élément intégrant des images clés avec un effet Trajectoire.
- 2 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur l'icône Transformation  en regard de Trajectoire. La trajectoire de l'élément apparaît dans le Moniteur du programme.
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes:
  - Pour déplacer une image clé existante, faites glisser la poignée de cette dernière dans le Moniteur du programme.
  - Pour créer une nouvelle image clé Position, définissez l'instant présent entre les images clés existantes, puis déplacez l'image dans le Moniteur du programme. Une nouvelle image clé apparaît dans la bande de montage, le panneau Options d'effet et le panneau Montage.

**Remarque :** Cette procédure modifie la valeur de la position à l'emplacement de l'image clé. Pour modifier le minutage des images clés, déplacez les icônes d'image clé dans le panneau Options d'effet.

- Pour ajuster une poignée Bézier, faites glisser la poignée Bézier d'une image clé, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

### **Voir également**

« A propos de l'interpolation » à la page 231

« Pour animer un élément dans le Moniteur du programme » à la page 237



# Chapitre 13 : Application d'effets

## Utilisation des effets

### Utilisation des effets

Adobe Premiere Pro offre une grande variété d'effets audio et vidéo applicables aux éléments des programmes vidéo. Un effet permet d'ajouter une caractéristique – visuelle ou sonore – ou un attribut inhabituel. Un effet peut, par exemple, affecter l'exposition ou la couleur du film, modifier les sons, déformer les images ou ajouter une touche artistique. Vous pouvez également utiliser des effets pour faire pivoter ou animer un élément, ou pour modifier sa taille et sa position dans l'image. Ce sont les valeurs que vous choisissez qui déterminent l'intensité d'un effet. Les options de tous les effets peuvent également être animées grâce aux images clés du panneau Options d'effet.

Adobe Premiere Pro dispose d'effets fixes et standard. Les effets standard affectent généralement la qualité et l'apparence d'une image, alors que les effets fixes modifient la position, l'échelle, le mouvement, l'opacité et le volume audio de l'image. Par défaut, les effets fixes sont automatiquement appliqués à chaque élément d'une séquence.

Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez créer et appliquer des préconfigurations pour tous les effets. Vous pouvez animer les effets en utilisant des images clés et afficher des informations sur des images clés individuelles directement dans le panneau Montage.

**Remarque :** Adobe Premiere Pro peut traiter tous les effets avec une résolution de 8 bits dans l'espace colorimétrique RVB. Certains effets peuvent être traités avec une résolution de 16 ou 32 bits (virgule flottante), d'autres dans l'espace colorimétrique YUV. Choisissez *Projet > Réglages du projet > Rendu vidéo*, puis sélectionnez l'option *Résolution maximale* pour que Adobe Premiere Pro traite un effet avec une qualité optimale. Gardez à l'esprit que cette option utilise beaucoup de puissance de traitement.

### Voir également

« Effets préconfigurés » à la page 247

« Effets fixes » à la page 239

« A propos des effets standard » à la page 240

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

### Effets fixes

Chaque élément ajouté dans le panneau Montage comporte des effets fixes pré-appliqués ou intégrés. Les effets fixes contrôlent les propriétés inhérentes à un élément et s'affichent dans le panneau Options d'effet lorsque vous sélectionnez l'élément. Vous pouvez modifier les effets fixes dans le panneau Options d'effet ; néanmoins, le Moniteur du programme, le panneau Montage et Mixage audio offrent également des commandes qui peuvent être plus faciles à utiliser. Les effets fixes comprennent :

**Trajectoire** Intègre des propriétés qui permettent d'animer, de faire pivoter et de mettre à l'échelle des éléments ou de les combiner à d'autres éléments. (Pour modifier l'effet Trajectoire dans le Moniteur du programme, voir « Pour régler la position, l'échelle et la rotation » à la page 235 et « Animation de trajectoire dans le Moniteur du programme » à la page 236.)

**Opacité** Permet de réduire l'opacité d'un élément en vue de son utilisation dans des effets comme les superpositions et les fondus. (Pour modifier l'effet Opacité dans le panneau Montage, voir « Réglage de l'opacité des éléments » à la page 339.)

**Volume** Contrôle le volume d'un élément qui contient de l'audio. (Pour régler l'effet Volume dans le panneau Montage, le panneau Options d'effet ou Mixage audio, voir « Pour régler le volume dans la fenêtre Montage » à la page 180, « Pour régler le volume dans Options d'effet panneau » à la page 180, et « Pour définir un niveau de sortie de piste uniforme dans la fenêtre Mixage audio » à la page 181.)

Des effets fixes étant déjà intégrés à chaque élément, il vous suffit de modifier leurs propriétés pour les activer.

Adobe Premiere Pro restitue les effets fixes après chaque effet standard appliqué à un élément. Les effets standard sont restitués dans l'ordre dans lequel ils apparaissent (de haut en bas). Vous pouvez modifier l'ordre des effets standard en les faisant glisser vers une nouvelle position dans le panneau Options d'effet, contrairement aux effets fixes. Pour modifier l'ordre de restitution des effets fixes, utilisez les effets standard à la place : utilisez l'effet Transformation à la place de l'effet Trajectoire, l'effet Réglage alpha à la place de l'effet Opacité et l'effet Volume à la place de l'effet Volume fixe. Ces effets sont différents des effets fixes, mais leurs paramètres sont identiques.

## A propos des effets standard

Les effets standard sont des effets supplémentaires que vous devez appliquer préalablement à un élément pour créer l'effet souhaité. Vous pouvez appliquer plusieurs effets standard ou combinaisons de ces effets à un élément d'une séquence. Ces effets permettent d'ajouter des caractéristiques spécifiques ou de modifier votre vidéo, notamment modifier la tonalité ou rogner les pixels. Premiere Pro intègre de nombreux effets vidéo et audio dans le panneau Effets. Les effets standard doivent être appliqués à un élément, puis modifiés dans le panneau Options d'effet. Certains effets vidéo permettent la manipulation directe grâce aux poignées du Moniteur du programme. Toutes les propriétés des effets standard peuvent être animées par le biais des images clés et de la modification de la forme des graphiques dans le panneau Options d'effet. Le lissé et la vitesse de l'animation d'un effet peuvent être affinés en modifiant la forme des courbes Bézier dans le panneau Options d'effet.

**Remarque :** Les effets disponibles dans le panneau Effets varient en fonction des fichiers d'effets en cours dans le dossier Modules externes de Premiere Pro. Vous pouvez étendre le répertoire d'effets en ajoutant les fichiers de module Adobe compatibles ou les packages de module disponibles auprès de développeurs tiers.

## Voir également

« Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242

## Effets basés sur les éléments et sur les pistes

Tous les effets vidéo, fixes et standard, sont basés sur des éléments. C'est-à-dire qu'ils modifient des éléments individuels. Tous les éléments comportent des effets fixes ; vous ne devez appliquer que les effets standard à un élément pour obtenir le résultat voulu. Vous pouvez appliquer un effet basé sur des éléments à plusieurs éléments en créant une séquence imbriquée.

Les effets audio peuvent être appliqués aux éléments ou aux pistes. Pour appliquer des effets *basés sur les pistes*, utilisez le Mixage audio. Si vous ajoutez des images clés à un effet, vous pouvez ensuite le modifier dans le panneau Mixage audio ou Montage.

## Voir également

« A propos du panneau Montage » à la page 102

## Effets empruntés à d'autres produits

Outre les dizaines d'effets fournis avec Adobe Premiere Pro, il en existe beaucoup d'autres sous forme de modules externes que vous pouvez vous procurer auprès d'Adobe ou de fournisseurs tiers ou acquérir à partir d'autres applications compatibles. Vous pouvez ainsi copier de nombreux modules Adobe After Effects dans le dossier Modules externes de Premiere Pro, pour les utiliser ensuite dans vos projets vidéo. Toutefois, Adobe prend uniquement en charge les modules externes installés avec l'application.

Pour qu'un effet soit utilisable dans Premiere Pro, le fichier du module externe correspondant doit se trouver dans le sous-dossier Modules externes du dossier par défaut Adobe Premiere Pro. Si vous avez acheté des modules externes supplémentaires, acquis Premiere Pro dans le cadre d'une offre matérielle, ou supprimé des fichiers d'effets du dossier Modules externes, votre jeu d'effets risque de différer de celui décrit dans l'aide en ligne de Premiere Pro.

Vous trouverez la liste des fournisseurs de modules externes tiers sur le site Web d'Adobe.

**Remarque :** Si vous utilisez des effets qui ne sont pas fournis avec Premiere Pro et que vous voulez ouvrir un projet dans un autre système Premiere Pro, vous devez installer ces effets sur ce système. Si vous ouvrez un projet comportant des références à des effets manquants, les effets correspondants sont supprimés du projet.

## Effets accélérés par GPU

Si vous disposez d'une carte GPU (Graphics Processing Unit) qui prend en charge les normes Direct3D, PS 1.3+ et VS 1.1+, vous pouvez utiliser trois effets supplémentaires qui tirent parti des capacités de traitement vidéo des cartes GPU et de l'ombrage 3D : Page roulée, Réfraction et Ondulation (circulaire). Ces effets se trouvent dans le chutier Effets GPU du panneau Effets.

**Remarque :** Toutes les options d'effet peuvent ne pas être disponibles si votre carte graphique n'inclut pas Pixel Shader 2.0 et Vertex Shader 2.0.

## Voir également

« Page courbée, effet » à la page 297

« Réfraction, effet » à la page 297

« Ondulation (circulaire), effet » à la page 297

## Utilisation des effets supprimés

Vous pouvez ouvrir, prévisualiser et afficher le rendu de projets Adobe Premiere 6.5 et 6.0 qui contiennent des effets qui ne sont pas fournis avec Premiere Pro. Les nouveaux effets remplacent la plupart des effets précédents et intègrent des fonctionnalités comparables si elles n'ont pas été améliorées. Premiere Pro conserve les effets supprimés pour la compatibilité avec les projets antérieurs ; cependant, vous ne pouvez pas les réutiliser.

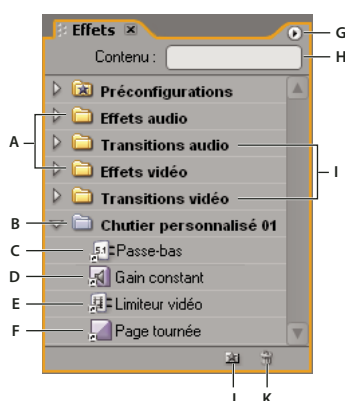
**Remarque :** Adobe Premiere Pro ne prend pas en charge les effets de Premiere 5.0 et les supprime si vous ouvrez un projet Premiere 6.0 qui en contient.

# Application, suppression et organisation des effets

## Utilisation du panneau Effets

Les effets standard figurent dans le panneau Effets et sont organisés en deux chutiers principaux, Effets vidéo et Effets audio. Dans chaque chutier, les effets sont regroupés par type dans des chutiers imbriqués. Par exemple, le chutier Netteté contient des effets pour rendre une image floue, notamment le Flou gaussien et le Flou directionnel. Les effets audio sont regroupés par type d'éléments audio pris en charge : mono, stéréo ou 5.1. Vous pouvez également rechercher un effet en tapant son nom dans la zone de texte Contenu. Vous pouvez ajouter des chutiers pour contenir vos effets préférés ou ceux que vous utilisez le plus souvent.


Pour ouvrir le panneau Effets, choisissez Fenêtre > Effets ou cliquez sur l'onglet Effets.




Panneau Effets

A. Chutiers d'effets B. Chutier personnalisé C. Effet audio D. Transition audio E. Effet vidéo F. Transition vidéo G. menu du panneau Effets H. Zone de recherche I. Chutiers de transitions J. Nouveau chutier personnalisé K. Supprimer l'élément personnalisé

### Pour créer des chutiers d'effets favoris

- 1 Dans le panneau Effets, cliquez sur le bouton Nouveau chutier personnalisé  ou choisissez Nouveau chutier personnalisé dans le menu du panneau Effets. Un nouveau chutier personnalisé apparaît dans le panneau Effets. Vous pouvez le renommer.
- 2 Faites glisser des effets vers le chutier personnalisé. Une copie des effets figure dans le chutier personnalisé. Vous pouvez créer des chutiers personnalisés supplémentaires qui seront numérotés.
- 3 Pour renommer le chutier personnalisé, cliquez deux fois sur le nom existant, puis tapez un nouveau nom.

### Pour supprimer un chutier personnalisé

❖ Dans le panneau Effets, sélectionnez un chutier personnalisé, puis cliquez sur le bouton Supprimer les éléments personnalisés  ou choisissez Supprimer les éléments personnalisés dans le menu du panneau Effets.

**Remarque :** Seul le panneau Effets permet de supprimer les chutiers personnalisés.

### Pour appliquer un effet à un élément

Vous pouvez appliquer un effet standard à un élément simplement en faisant glisser l'icône de l'effet en question depuis le panneau Effets vers un élément dans le panneau Montage ou en faisant glisser l'icône de l'effet vers le panneau Options d'effet si l'élément est sélectionné. Vous pouvez même appliquer le même effet plusieurs fois en utilisant des paramètres différents à chaque fois. Vous pouvez également afficher et modifier les effets d'un élément dans le panneau Montage en développant ses pistes et en sélectionnant les options d'affichage appropriées. Vous pouvez également désactiver temporairement des effets, ce qui annule l'effet sans le supprimer, ou supprimer l'effet complètement. Pour afficher et modifier les effets d'un élément sélectionné, optez pour le panneau Options d'effet.

Par défaut, lorsque vous appliquez un effet à un élément, cet effet reste actif pendant la durée de l'élément. Vous pouvez cependant lancer et finir l'effet à des moments précis ou en varier l'intensité avec le temps à l'aide des images clés.

- 1 Dans le panneau Effets, sélectionnez un effet de l'une des façons suivantes :
  - Développez le chutier Effets vidéo pour rechercher l'effet vidéo souhaité.
  - Développez le chutier Effets audio pour rechercher l'effet audio souhaité.
  - Tapez le nom de l'effet voulu dans la zone de texte Contenu.
- 2 Faites glisser l'effet vers un élément dans le panneau Montage. Pour appliquer un effet audio, faites glisser l'effet vers un élément audio ou une partie audio d'un élément vidéo.

Vous ne pouvez pas appliquer d'effets audio à un élément si l'option Afficher le volume des pistes ou l'option Afficher les images clés est activée pour la piste audio.



Si l'élément est sélectionné dans le panneau Montage et que le panneau Options d'effet est ouvert, vous pouvez faire glisser l'effet directement vers le panneau Options d'effet.

**3** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour afficher les options d'effet, puis spécifiez les valeurs de l'option.

### Voir également

« Utilisation du panneau Effets » à la page 241

### Pour supprimer un effet d'un élément

- 1** Sélectionnez l'élément dans le panneau Montage.
- 2** Dans le panneau Options d'effet, sélectionnez l'effet ou appuyez sur la touche Maj et sélectionnez plusieurs effets.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas supprimer les effets fixes : Trajectoire, Opacité et Volume.

**3** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Appuyez sur Suppr ou sur Ret. arr.
- Choisissez Supprimer l'effet sélectionné ou Supprimer tous les effets de l'élément dans le menu du panneau Options d'effet.

### Pour copier et coller un ou plusieurs effets

Vous pouvez copier-coller un ou plusieurs effets d'un élément à un autre dans le panneau Options d'effet. Vous pouvez également copier toutes les valeurs d'effet (y compris les images clés pour les effets fixes et standard) d'un élément à un autre en utilisant la commande Coller les attributs.

Si l'effet comporte des images clés, ces dernières apparaissent à des positions comparables dans l'élément cible, et commencent au début de l'élément. Si l'élément cible est plus court que l'élément source, les images clés sont collées au-delà du point de sortie de l'élément. Pour afficher ces images clés, déplacez le point de sortie de l'élément vers une position ultérieure à celle des images clés, ou désélectionnez l'option Accrocher à l'élément.

- 1** Dans le panneau Montage, sélectionnez l'élément qui contient le ou les effets à copier.
- 2** Dans le panneau Options d'effet, sélectionnez l'effet à copier ou appuyez sur Maj et sélectionnez plusieurs effets.
- 3** Choisissez Edition > Copier.
- 4** Dans le panneau Montage, sélectionnez l'élément dans lequel vous voulez copier l'effet, puis choisissez l'une des actions suivantes :
  - Pour coller un ou plusieurs effets, choisissez Edition > Coller.
  - Pour coller tous les effets, choisissez Edition > Coller les attributs.

### Voir également

« A propos du panneau Options d'effet » à la page 243

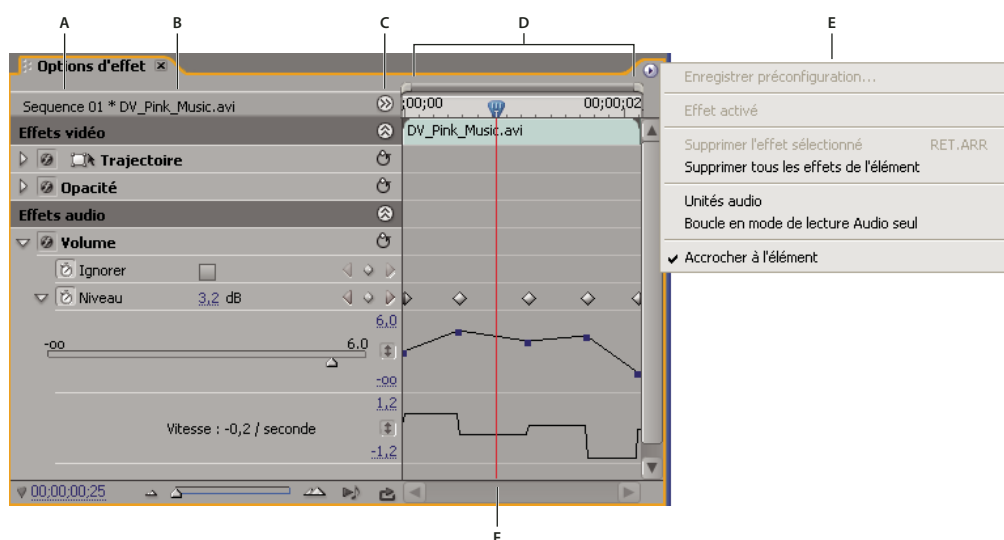
## Réglage des effets

### A propos du panneau Options d'effet

Lorsque vous appliquez un effet, le panneau Options d'effet affiche les effets appliqués à l'élément sélectionné. Chaque élément comporte des effets fixes : les effets Trajectoire et Opacité sont répertoriés dans la section Effets vidéo et l'effet Volume est répertorié dans la section Effets audio. L'effet Volume apparaît uniquement pour les éléments audio ou vidéo avec des données audio.

Choisissez Fenêtre > Options d'effet ou cliquez sur l'onglet Options d'effet pour afficher le panneau Options d'effet. Vous pouvez afficher le panneau Options d'effet dans un panneau distinct, vous pouvez également l'ancrer en faisant glisser l'onglet vers un autre panneau.

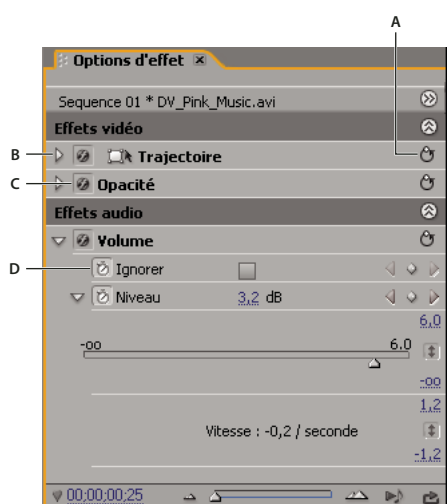
💡 Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Effets pour optimiser l'espace de travail pour l'édition des effets.



Fenêtre Options d'effet

A. Nom de la séquence B. Nom de l'élément C. Bouton Afficher/Masquer l'échelle de temps D. Zone des images clés E. Menu du panneau Options d'effet F. Indicateur d'instant présent

Le panneau Options d'effet intègre une bande de montage, un indicateur d'instant présent, des options de zoom et une zone de navigation similaires à ceux du Moniteur du programme et du panneau Montage. Lorsque vous utilisez des images clés pour animer des propriétés d'effet, vous pouvez cliquer sur le triangle pour développer la propriété d'un effet afin d'afficher les graphiques Valeur (pour les propriétés) et Vitesse (vitesse de changement d'une propriété) pour effectuer des modifications précises des images clés. Vous pouvez affiner la vitesse et le lissage de l'animation d'un effet en manipulant les poignées Bézier d'une image clé pour changer la forme du graphique.

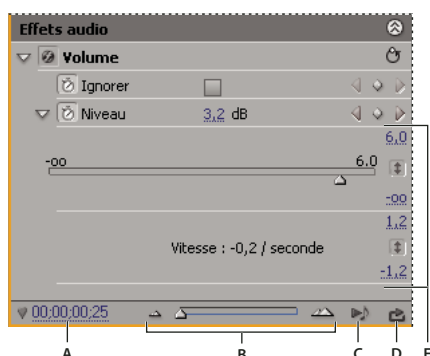


Fenêtre Options d'effet

A. Bouton Réinitialiser B. Bouton Afficher/Masquer les effets fixes C. Bouton Activer/désactiver l'effet D. Bouton Activer/Désactiver l'animation

Lorsque vous sélectionnez un élément dans le panneau Montage, le niveau de zoom s'ajuste automatiquement dans le panneau Options d'effet, de façon à ce que les icônes de points d'entrée et de sortie pour l'élément soient centrées dans le panneau Montage. Pour afficher le reste du panneau Montage, désélectionnez Accrocher à l'élément dans le menu du panneau Options d'effet. Il n'est pas nécessaire de positionner l'indicateur temporel sur un élément pour activer le

panneau Options d'effet. Ce panneau comporte également des options pour lire et passer en boucle des éléments audio. La zone des images clés se trouve sous l'échelle de temps du panneau Options d'effet et permet de définir la valeur de chacune des propriétés des effets d'une image spécifique.



Fenêtre Options d'effet

A. Instant présent B. Commandes de zoom C. Lire uniquement l'audio pour cet élément D. Activer/Désactiver la lecture en boucle de l'audio E. Valeurs des effets

## Voir également

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

« A propos des images clés » à la page 220

« Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242

## Pour afficher les effets dans le panneau Options d'effet

❖ Dans le panneau Options d'effet, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour afficher tous les effets appliqués à un élément, sélectionnez cet élément dans le Panneau Montage.

**Remarque :** Le panneau Options d'effet n'affiche pas les effets si plusieurs éléments sont sélectionnés dans le panneau Montage.

- Pour développer ou réduire les rubriques des effets vidéo ou audio, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer dans la rubrique. Lorsque les flèches pointent vers le haut (⌵), la rubrique est développée pour afficher les effets de cette section ; lorsque les flèches pointent vers le bas (⌴), la rubrique est réduite.
- Pour développer ou réduire un effet ou ses propriétés, cliquez sur le triangle situé à gauche d'un nom d'effet ou de propriété. Développer une rubrique (par exemple, Trajectoire) permet d'afficher les propriétés associées à cet effet ; développer une propriété permet d'afficher une commande graphique, notamment un curseur ou un bouton.
- Pour réorganiser les effets, sélectionnez un effet et faites-le glisser vers une nouvelle position dans la liste. Lors du déplacement, une ligne noire s'affiche lorsque l'effet est au-dessus ou en dessous d'un autre effet. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'effet apparaît au nouvel emplacement.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas réorganiser les effets fixes (Trajectoire, Opacité et Volume).

- Pour afficher la bande de montage au-delà des points d'entrée et de sortie d'un élément, désélectionnez Accrocher à l'élément dans le menu du panneau Options d'effet. Les zones de l'échelle de temps qui s'étendent au-delà des points d'entrée et de sortie de l'élément sélectionné apparaissent en gris. Lorsque Accrocher à l'élément est sélectionné, seule la bande de montage entre les points d'entrée et de sortie de l'élément apparaît.
- Pour lire les données audio de l'élément sélectionné, cliquez sur le bouton Lecture audio (🔊). Cette commande est disponible uniquement si l'élément sélectionné contient des données audio.

## Pour modifier ou redéfinir des commandes dans le panneau Options d'effet


Le panneau Options d'effet affiche les options que vous utilisez pour modifier les valeurs des paramètres d'un effet. Parmi les options disponibles, citons : le texte souligné, les curseurs, les icônes de points d'effet, les options d'angle, les menus, les nuanciers, les pipettes et les graphiques.

❖ Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour modifier une valeur de propriété, parcourez le texte souligné vers la gauche ou vers la droite.
- Cliquez sur la valeur de la propriété, entrez une nouvelle valeur, puis appuyez sur Entrée.
- Développez la propriété en cliquant sur le triangle situé en regard de son nom (s'il est disponible), puis faites glisser le curseur ou l'option Angle (en fonction de la propriété).
- Pour définir un angle, faites glisser le curseur dans la zone d'option Angle, parcourez le texte souligné ou sélectionnez le texte souligné et entrez une valeur.



*Une fois l'option Angle sélectionnée, vous pouvez déplacer le curseur en dehors de celle-ci pour modifier rapidement les valeurs.*


- Pour définir une valeur de couleur en utilisant un outil Pipette, cliquez sur la couleur souhaitée n'importe où dans l'écran. Par défaut, l'outil Pipette sélectionne une zone d'un pixel. Un clic sur un outil Pipette en maintenant la touche Ctrl enfoncée permet d'échantillonner une zone de 5 x 5 pixels.
- Pour définir une valeur de couleur en utilisant le Sélecteur de couleur Adobe, cliquez sur le nuancier, sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue du Sélecteur de couleur Adobe et cliquez sur OK.
- Pour rétablir les réglages par défaut des propriétés d'un effet, cliquez sur le bouton Réinitialiser  en regard de l'effet. Les valeurs par défaut des propriétés qui ne contiennent pas d'images clés sont rétablies. Si une propriété contient des images clés, la valeur par défaut de cette dernière est rétablie à l'instant présent uniquement. Les valeurs par défaut des images clés qui se produisent à l'instant présent sont rétablies. Si aucune image clé ne se produit à l'instant présent, les nouvelles images sont créées en utilisant les valeurs par défaut.



*Si vous cliquez accidentellement sur le bouton Réinitialiser, cliquez sur Edition > Annuler pour restaurer votre travail.*

## Pour désactiver ou activer des effets d'un élément

❖ Sélectionnez un ou plusieurs effets dans le panneau Options d'effet, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton Effets  pour désactiver les effets.
- Cliquez sur une zone vide du bouton Effets pour activer les effets.
- Désélectionnez ou sélectionnez la commande Effet activé dans le menu du panneau Options d'effet.



*Vous pouvez créer un raccourci clavier personnalisé pour activer/désactiver les effets.*

## Voir également

« Pour personnaliser des raccourcis clavier » à la page 395

## Pour créer des marques dans le panneau Options d'effet

Dans le panneau Options d'effet, vous pouvez afficher toutes les marques de séquence que vous avez créées dans le panneau Montage. Vous pouvez également ajouter des marques dans votre séquence pour indiquer où vous voulez placer des effets et afficher les marques pendant que vous travaillez dans le panneau Options d'effet. En outre, vous pouvez créer et manipuler des marques de séquence directement dans le panneau Options d'effet.

- 1 Faites glisser l'indicateur d'instant présent à l'endroit où vous voulez créer une marque.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur la règle de la fenêtre Montage, choisissez Définir une marque de séquence, puis choisissez le type de marque que vous voulez définir.



## Voir également

« A propos des marques » à la page 135

# Personnalisation des effets préconfigurés

## Effets préconfigurés

Vous pouvez personnaliser des réglages d'effet individuels et les enregistrer comme préconfigurations. Vous pouvez ensuite appliquer les préconfigurations à d'autres éléments d'un projet. Lorsque vous enregistrez un effet comme préconfiguration, vous enregistrez également les images clés que vous avez créées pour l'effet. Vous créez des préconfigurations d'effets dans le panneau Options d'effet et Adobe Premiere Pro les stocke dans le chutier racine Préconfigurations. Vous pouvez les organiser au sein du chutier Préconfigurations en utilisant les chutiers de préconfigurations imbriqués. Adobe Premiere Pro est également fourni avec diverses préconfigurations d'effets, qui se trouvent dans le dossier Préconfigurations de l'application.

Pour afficher les propriétés d'une préconfiguration d'effets, sélectionnez la préconfiguration dans le panneau Effets et choisissez Propriétés de préconfiguration dans le menu du panneau Effets.

Si vous appliquez une préconfiguration à un élément et que l'élément contient des réglages pour un effet qui est déjà appliqué à l'élément, Adobe Premiere Pro modifie l'élément au moyen des règles suivantes :

- Si la préconfiguration d'effets contient un effet fixe (trajectoire, opacité ou volume), l'action remplace les réglages d'effet existants.
- Si la préconfiguration d'effets contient un effet standard, l'effet est ajouté au bas de la liste actuelle d'effets. Si, toutefois, vous faites glisser l'effet vers le panneau Options d'effet, vous pouvez placer l'effet à tout endroit de la hiérarchie.

## Voir également

« Utilisation du panneau Effets » à la page 241

## Pour créer et enregistrer une préconfiguration d'effets

- 1 Affichez et sélectionnez l'élément qui utilise l'effet affichant les réglages que vous voulez enregistrer comme préconfiguration.
- 2 Dans le panneau Options d'effet, sélectionnez l'effet que vous voulez enregistrer, puis choisissez Enregistrer la préconfiguration dans le menu du panneau Options d'effet. Vous pouvez enregistrer un seul effet à la fois comme préconfiguration.
- 3 Dans la boîte de dialogue Enregistrer la préconfiguration, spécifiez un nom pour votre préconfiguration. Si vous le souhaitez, entrez une description.
- 4 Sélectionnez un des types de préconfigurations suivants pour spécifier comment Adobe Premiere Pro doit traiter les images clés lorsque vous appliquez la préconfiguration à un élément cible, puis cliquez sur OK:  
**Echelle** Dimensionne les images clés sources à l'échelle de la longueur de l'élément cible. Cette action supprime toute image clé existante dans l'élément cible.

**Ancrage au point d'entrée** Place la première image clé de la préconfiguration à la même distance du point d'entrée de l'élément cible que du point d'entrée de l'élément d'origine. Par exemple, si la première image clé était à 1 seconde du point d'entrée de l'élément source lorsque vous avez enregistré la préconfiguration, cette option ajoute l'image clé à 1 seconde du point d'entrée de l'élément cible et ajoute toutes les images clés par rapport à cette position, sans mise à l'échelle.

**Ancrage au point de sortie** Place la dernière image clé de la préconfiguration à la même distance du point de sortie de l'élément cible que du point de sortie de l'élément d'origine. Par exemple, si la première image clé était à 1 seconde du point de sortie de l'élément source lorsque vous avez enregistré la préconfiguration, cette option ajoute l'image clé à 1 seconde du point de sortie de l'élément cible et ajoute toutes les images clés par rapport à cette position, sans mise à l'échelle.

## Pour appliquer une préconfiguration d'effets

- ❖ Dans le panneau Effets, développez le chutier Préconfigurations et effectuez l'une des actions suivantes :
  - Faites glisser la préconfiguration d'effets vers l'élément dans le panneau Montage.
  - Sélectionnez l'élément dans le panneau Montage, puis faites glisser la préconfiguration d'effets vers le panneau Options d'effet.



## Pour travailler avec un chutier personnalisé ou un chutier des préconfigurations

Utilisez des chutiers personnalisés pour stocker vos effets, transitions et préconfigurations préférés à un endroit. Vous pouvez créer autant de chutiers personnalisés et de chutiers des préconfigurations que vous le souhaitez. Par conséquent, vous pouvez également utiliser les chutiers pour réorganiser les effets, les transitions et les préconfigurations en catégories qui vous conviennent mieux ou qui sont plus appropriées pour le workflow de votre projet.

Vous créez et stockez des chutiers des préconfigurations et des chutiers personnalisés dans le panneau Effets. Les nouveaux chutiers des préconfigurations se trouvent dans le chutier racine Préconfigurations. Bien que vous ne puissiez pas les faire glisser à partir du chutier Préconfigurations, vous pouvez les créer et les réorganiser au sein de ce chutier dans l'ordre hiérarchique que vous souhaitez. Vous pouvez placer des chutiers personnalisés en haut de la hiérarchie du panneau Effets, ou vous pouvez les imbriquer dans d'autres chutiers personnalisés.

**Remarque :** Si vous avez placé un même objet dans différents chutiers personnalisés et que vous supprimez cet objet dans un chutier, Adobe Premiere Pro supprime chaque occurrence de l'objet dans les chutiers personnalisés et les chutiers des préconfigurations, et supprime chaque objet dans tous les éléments concernés.

**1** Dans le panneau Effets, procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour créer un chutier personnalisé, cliquez sur le bouton Nouveau chutier personnalisé  ou choisissez Nouveau chutier personnalisé dans le menu du panneau Effets.
- Pour créer un chutier des préconfigurations, choisissez Nouveau chutier de préconfigurations dans le menu du panneau Effets. Adobe Premiere Pro imbrique chaque nouveau chutier des préconfigurations dans le chutier racine Préconfigurations.
- Pour créer un nouveau chutier personnalisé ou chutier des préconfigurations, sélectionnez au préalable le chutier dans lequel vous voulez placer le nouveau chutier.
- Pour renommer un chutier, sélectionnez le chutier, entrez un nouveau nom et appuyez sur la touche Entrée. Ignorez les étapes 2 et 3.
- Pour supprimer un chutier ou un élément dans un chutier, sélectionnez le chutier ou l'élément du chutier, puis cliquez sur le bouton Supprimer les éléments personnalisés  situé en bas du panneau Effets. Ignorez les étapes 2 et 3.

**2** Localisez l'effet, la transition ou la préconfiguration que vous voulez stocker dans le chutier. Si nécessaire, redimensionnez le panneau afin de voir à la fois l'élément et le chutier.

**3** Faites glisser l'objet vers le chutier. Adobe Premiere Pro crée un raccourci pour l'objet.

## Voir également

« Effets préconfigurés » à la page 247

# Couleurs et luminance


## Modification des couleurs et de la luminance

En vidéo, la correction des couleurs englobe le réglage de la teinte (couleurs ou chrominance) et de la luminance (luminosité et contraste) dans une image. La modification des couleurs et de la luminance dans les éléments vidéo permet de créer une ambiance, d'éliminer une dominante couleur dans un élément, de corriger une vidéo trop sombre ou trop

claire, de définir les niveaux pour satisfaire aux exigences de la télédiffusion ou d'utiliser une couleur existante d'une scène à l'autre. Les effets peuvent également modifier les couleurs et la luminance pour mettre en valeur ou atténuer un détail dans un élément.

Vous trouverez les effets de la modification des couleurs et de la luminance d'Adobe Premiere Pro dans le chutier Correction des couleurs, à l'intérieur du chutier Effets vidéo. Bien que d'autres effets permettent de modifier les couleurs et la luminance, les effets de Correction des couleurs ont été spécialement créés pour corriger très précisément les couleurs et la luminance.

Vous appliquez les effets de Correction des couleurs comme tous les effets standard. Les propriétés d'effets sont modifiées dans le panneau Options d'effet. Les effets de Correction des couleurs et d'autres effets de couleurs sont basés sur les éléments. Toutefois, vous pouvez les appliquer à plusieurs éléments en imbriquant les séquences. Pour plus d'informations sur les séquences imbriquées, voir « Séquences imbriquées » à la page 143.

 Outre les effets de Correction des couleurs, vous pouvez également utiliser l'effet Couleurs TV pour modifier les couleurs d'un élément en fonction des standards de télédiffusion. Pour plus d'informations, voir la section « Couleurs TV, effet » à la page 328.

Pour corriger les couleurs, il est utile d'avoir recours au Vectorscope ou aux modes de forme d'onde Adobe Premiere Pro (forme d'onde YC, parade RVB et parade YCbCr) pour vous permettre d'analyser la chrominance et la luminance dans un élément. Vous pouvez afficher un mode dans un Moniteur de référence distinct, regroupé avec le Moniteur du programme, de façon à vérifier vos niveaux vidéo au fur et à mesure de vos modifications. Pour plus d'informations sur les modes, voir « Vectorscope et Moniteurs de forme d'onde » à la page 267.



Correction de l'exposition : Image surexposée où la forme d'onde atteint les limites supérieures de l'échelle IRE (gauche) et image corrigée où la forme d'onde est comprise entre 7,5 et 100 IRE (droite).

Vous trouverez ci-dessous des instructions générales pour choisir l'effet de Correction des couleurs à utiliser :

**Correcteur chromatique rapide** Effectue des modifications rapides de couleurs et de luminance pour la plage tonale complète dans un élément. La Correction chromatique rapide dispose de commandes automatiques et manuelles pour définir la balance des blancs et les niveaux de noir, de gris et de blanc.

**Correcteur de luminance** Effectue essentiellement des modifications de luminance dans un élément grâce à des commandes numériques. Le Correcteur de luminance vous permet de restreindre les modifications à une plage tonale ou chromatique spécifique.

**Courbe de luminance** Effectue essentiellement des modifications de luminance dans un élément grâce à une commandes de courbe. Les commandes de courbe sont identiques aux commandes de Photoshop et d'After Effects. La Courbe de luminance vous permet de restreindre les modifications à une plage tonale ou chromatique spécifique.

**Correcteur RVB** Effectue des modifications de couleurs et de luminance dans un élément grâce à des commandes numériques. Le Correcteur RVB vous permet de restreindre les modifications à une plage tonale ou chromatique spécifique.

**Courbes RVB** Effectue des modifications de couleurs dans un élément grâce à des commandes de courbe. Les commandes de courbe sont identiques aux commandes de Photoshop et d'After Effects. La Courbe RVB vous permet de restreindre les modifications à une plage tonale ou chromatique spécifique.

**Correcteur chromatique tridirectionnel** Effectue des modifications de couleurs et de luminance dans les tons foncés, moyens et clairs d'un élément. Les corrections peuvent être apportées à une plage tonale ou à toutes les plages en même

temps. Le Correcteur chromatique tridimensionnel propose des commandes numériques et graphiques. Le Correcteur chromatique tridimensionnel vous permet également de restreindre les modifications à une gamme spécifique de couleurs.

**Limiteur vidéo** Règle le signal vidéo pour qu'il intègre certaines limites. Cet effet est généralement appliqué après la correction des couleurs avec les autres effets de Correction des couleurs.



*Pour obtenir un didacticiel sur la correction des couleurs, consultez Resource Center sur le site Web d'Adobe.*

## Pour configurer un espace de travail pour la Correction des couleurs

Voici un exemple de procédure pour configurer votre espace de correction de couleurs. Cela constitue un point de départ pour que vous puissiez configurer l'espace de travail de façon à ce qu'il convienne à votre méthode de travail.

**1** (Facultatif) Connectez un moniteur NTSC ou PAL à votre ordinateur. Si vous créez une vidéo pour la télédiffusion, visionner la vidéo sur un moniteur NTSC ou PAL est essentiel pour une prévisualisation plus précise.

**2** Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Correction colorimétrique.



*Pour visualiser l'élément principal avant et après correction, vous pouvez soit l'afficher dans le Moniteur Source pour le comparer au Moniteur du programme, soit sélectionner l'option Prévisualisation du partage de l'écran dans les effets Correcteur chromatique.*

**3** Assurez-vous que la qualité Ebauche n'est pas sélectionnée dans le menu du Moniteur du programme. Si possible, sélectionnez Qualité élevée. Si les performances de votre ordinateur en pâtissent, sélectionnez Qualité automatique.

**4** (Facultatif) Sélectionnez Nouveau moniteur de référence dans le menu du Moniteur du programme. Déplacez le Moniteur de référence pour pouvoir le voir facilement avec le Moniteur du programme.

**Remarque :** Par défaut, l'option Groupement sur le Moniteur du programme est activée dans le menu Moniteur de référence.

**5** Choisissez un des modes suivants dans le menu Moniteur de référence :

**Remarque :** Vous pouvez également afficher un mode dans le Moniteur du programme plutôt que le Moniteur de référence.

**Vectorscope** Affiche un graphique circulaire, identique à une roue chromatique, indiquant les informations sur la chrominance de la vidéo. Le Vectorscope est très utile lorsque vous effectuez des réglages de couleur.

**Forme d'onde YC** Affiche la luminance (représentée en vert dans la forme d'onde) et la chrominance (représentée en bleu) dans votre élément.

**Parade YCbCr** Affiche des formes d'onde représentant les niveaux de la luminance et des couches de différence de couleur dans le signal vidéo. Les utilisateurs à l'aise avec la visualisation de formes d'ondes YUC peuvent utiliser ce mode pour les réglages de la couleur et de la luminance.

**Parade RVB** Affiche des formes d'onde représentant les niveaux des couches rouges, vertes et bleues dans un élément. Ce graphique est le meilleur pour comparer la relation entre les trois couches.

**Tous les modes** Affiche tous les modes dans un moniteur.

**Vectorscope/Forme d'onde YC/Parade YCbCr** Affiche le Vectorscope, la Forme d'onde YC et Parade YCbCr dans un moniteur.

**Vectorscope/Forme d'onde YC/Parade RVB** Affiche le Vectorscope, la Forme d'onde YC et Parade RVB dans un moniteur.

## Voir également

« Vectorscope et Moniteurs de forme d'onde » à la page 267

## Pour appliquer les effets de Correction des couleurs

La procédure suivante est une présentation générale de l'application des effets de Correction des couleurs. Consultez les sections suivantes de ce chapitre pour effectuer les modifications avec les commandes spécifiques.

**1** Configurez votre espace de travail pour la correction des couleurs. Si possible, assurez-vous qu'un moniteur NTSC ou PAL est connecté à votre ordinateur.

**2** Appliquez l'un des effets de Correction des couleurs à l'élément dans le panneau Montage.

**Remarque :** Si l'élément est déjà sélectionné dans le panneau Montage, vous pouvez faire glisser l'effet vers la zone Effets vidéo du panneau Options d'effet.

**3** Dans le panneau Options d'effet, développez l'effet Correction des couleurs.

**4** Déplacez l'indicateur temporel vers une image offrant le meilleur exemple de couleurs à modifier.

**5** (Facultatif) Pour définir les options de prévisualisation lors de la correction des couleurs, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour n'afficher que les valeurs de luminance dans un élément, choisissez Luminance dans le menu Sortie. Cette option affecte uniquement la prévisualisation dans le Moniteur du programme, elle ne supprime pas les couleurs de la vidéo.
- Pour afficher une scène avant et après l'élément sur un moniteur, sélectionnez l'option Afficher l'écartement. Vous pouvez indiquer si l'écartement est horizontal ou vertical en faisant votre choix dans le menu déroulant Disposition. Vous pouvez également modifier la proportion relative des vues avant et après.

**6** (Facultatif) Utilisez la commande Définition de la plage tonale pour définir les zones des tons foncés, moyens et clairs dans l'élément. Vous pouvez choisir Plage tonale dans le menu Sortie pour visualiser les plages tonales définies. Après définition, faites votre choix dans le menu Plage tonale pour restreindre les corrections de couleurs à une plage tonale spécifique. Voir aussi « Pour définir les plages tonales dans un élément » à la page 259.


**Remarque :** Seuls les effets Correcteur de luminance, Correcteur RVB et Correcteur chromatique tridimensionnel vous permettent d'appliquer des modifications à une plage tonale spécifique.

**7** (Facultatif) Cliquez sur le triangle pour développer les commandes de Correction colorimétrique secondaire si vous souhaitez corriger l'exposition d'une couleur ou d'une plage chromatique spécifique. Utilisez l'outil Pipette ou les autres commandes de Correction colorimétrique secondaire pour indiquer les couleurs à corriger. Voir aussi « Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259.

**Remarque :** Tous les effets de Correction des couleurs disposent de commandes de Correction colorimétrique secondaire, sauf les effets Correcteur chromatique rapide et Limiteur vidéo.

**8** Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour modifier la balance et la saturation des couleurs grâce aux roues chromatiques, réglez les roues Balance et angle de la teinte ou les commandes numériques dans l'effet Correcteur chromatique rapide ou Correcteur chromatique tridimensionnel. Voir aussi « Commandes de balance des couleurs, d'angle et de saturation. » à la page 253.
- Pour modifier la luminance ou les couleurs grâce à une commande de courbe, utilisez les modifications de courbe dans l'effet Courbe de luminance ou Courbes RVB. Voir aussi « Pour modifier les couleurs et la luminance grâce aux courbes. » à la page 255.
- Pour modifier la luminance en définissant les niveaux de noir, de gris et de blanc, utilisez les commandes des niveaux dans l'effet Correcteur chromatique rapide ou Correcteur chromatique tridimensionnel. Voir aussi « Pour modifier la luminance grâce aux niveaux » à la page 256.
- Pour modifier la luminance ou les couleurs grâce aux commandes numériques, utilisez les commandes dans l'effet Courbe de luminance ou Correcteur chromatique RVB. Voir les sections « Effet Correcteur de luminance » à la page 284 et « Correcteur chromatique RVB, effet » à la page 286.

 Utilisez des images clés pour animer votre modification de correction des couleurs. Cela est particulièrement utile lorsque l'éclairage change dans l'élément. Voir aussi « A propos des images clés » à la page 220.

**9** (Facultatif) Appliquez l'effet Limiteur vidéo après avoir effectué vos corrections des couleurs pour que le signal vidéo soit conforme aux standards de télédiffusion, tout en préservant autant que possible la qualité de l'image. Il est recommandé d'utiliser le mode Forme d'onde YC pour vous assurer que le niveau du signal vidéo est compris entre 7,5 et 100 IRE. Voir la section « Effet Limiteur vidéo » à la page 291.

## Voir également

« Vectorscope et Moniteurs de forme d'onde » à la page 267

## Pour supprimer rapidement une dominante couleur

Les effets Correcteur chromatique rapide et Correcteur chromatique tridimensionnel disposent de commandes pour balancer rapidement des couleurs afin que le blanc, les gris et le noir soient neutres. La modification neutralisant la dominante couleur dans une zone échantillonnée est appliquée à l'image entière. Elle peut supprimer la dominante couleur dans toutes les couleurs. Par exemple, si une image affiche une dominante bleue indésirable, lorsque vous échantillonnez une zone qui devrait être blanche, la commande Balance des blancs ajoute du jaune pour neutraliser la dominante bleue. Le jaune est ajouté à toutes les couleurs de la scène, ce qui devrait supprimer la dominante couleur dans toute la scène.

- 1 Sélectionnez l'élément dans le panneau Montage et appliquez l'effet Correcteur chromatique rapide ou Correcteur chromatique tridimensionnel. Voir aussi « Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242.
- 2 Dans le panneau options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les commandes du Correcteur chromatique rapide ou du Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 3 (Facultatif) Sélectionnez l'option Afficher l'écartement si vous souhaitez visualiser une comparaison avant et après votre modification dans le Moniteur du programme. Vous pouvez indiquer si l'écartement est horizontal ou vertical en faisant votre choix dans le menu déroulant Disposition. Vous pouvez également modifier la proportion relative des vues avant et après.
- 4 Sélectionnez la pipette Balance des blancs et cliquez pour échantillonner une zone dans le Moniteur du programme. Il est recommandé d'échantillonner une zone censée être blanche.



*Si vous souhaitez n'affecter qu'une couleur ou qu'une plage chromatique spécifique dans l'élément, utilisez les commande de Correction colorimétrique secondaire dans le Correcteur chromatique tridimensionnel.*

- 5 (Facultatif pour le Correcteur chromatique tridimensionnel uniquement) Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour balancer les couleurs en neutralisant une zone gris moyen de l'image, sélectionnez la pipette Balance des gris et cliquez sur une zone censée être gris moyen.
  - Pour balancer les couleurs en neutralisant une zone noire de l'image, sélectionnez la pipette Balance des noirs et cliquez sur une zone censée être noire.

La commande Balance des gris modifie la zone échantillonnée en gris neutre et la commande Balance des noirs modifie la zone échantillonnée en noir neutre. Comme pour la commande Balance des blancs, ces modifications affectent toutes les couleurs dans l'élément.

**Remarque :** Vous pouvez également cliquer sur le nuancier à côté des pipettes et utiliser le Sélecteur de couleur Adobe pour sélectionner un exemple de couleur.

## Voir également

« Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259

## Pour effectuer des corrections rapides de luminance

Les effets Correcteur chromatique rapide et Correcteur chromatique tridimensionnel disposent de commandes automatiques pour effectuer des modifications rapides de la luminance dans un élément.

- 1 Sélectionnez l'élément dans le panneau Montage et appliquez le Correcteur chromatique rapide ou le Correcteur chromatique tridimensionnel. Voir aussi « Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242.
- 2 Dans le panneau options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les commandes du Correcteur chromatique rapide ou du Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 3 (Facultatif) Sélectionnez l'option Afficher l'écartement si vous souhaitez visualiser une comparaison avant et après votre modification dans le Moniteur du programme. Vous pouvez indiquer si l'écartement est horizontal ou vertical en faisant votre choix dans le menu déroulant Disposition. Vous pouvez également modifier la proportion relative des vues avant et après.
- 4 Cliquez sur l'un des boutons suivants pour modifier rapidement la luminance en fonction des standards de télédiffusion :
 

**Niveau de noir auto** Augmente les niveaux de noir dans un élément pour que les niveaux les plus sombres soient au-dessus de 7,5 IRE. Une partie des tons foncés est tronquée et les valeurs des pixels intermédiaires sont redistribuées proportionnellement. Par conséquent, l'utilisation du Niveau de noir auto éclaircit les tons foncés dans une image.

**Contraste automatique** Applique simultanément le Niveau de noir auto et le Niveau de blanc auto. Ainsi, les tons clairs semblent plus foncés et les tons foncés, plus clairs.

**Niveau de blanc auto** Réduit les niveaux de blanc dans un élément pour que les niveaux les plus clairs ne dépassent pas 100 IRE. Une partie des tons clairs est tronquée et les valeurs des pixels intermédiaires sont redistribuées proportionnellement. Par conséquent, l'utilisation du Niveau de blanc auto assombrit les tons clairs dans une image.

## Commandes de balance des couleurs, d'angle et de saturation.

Les effets Correcteur chromatique rapide et Correcteur chromatique tridimensionnel proposent des roues de balance et d'angle de la teinte et une commande Saturation pour faire la balance des couleurs dans votre vidéo. La balance des couleurs porte bien son nom, puisqu'elle sert à balancer les composants rouges, verts et bleus afin de produire la couleur désirée de blanc et de gris neutres dans l'image. Selon l'effet désiré, il se peut que vous ne souhaitiez pas une balance de couleurs complètement neutre dans un élément. Vous pourriez vouloir une scène de famille intime avec une dominante de couleurs chaudes (rougeâtre) ou peut-être que la scène de votre documentaire sur le crime appelle une dominante de couleurs froides (bleuâtre).



Lorsque vous effectuez des réglages avec la roue chromatique et la commande Saturation, il est utile d'ouvrir un Moniteur de référence afin de visualiser le Vectorscope groupé à la vidéo composite dans le Moniteur du programme.

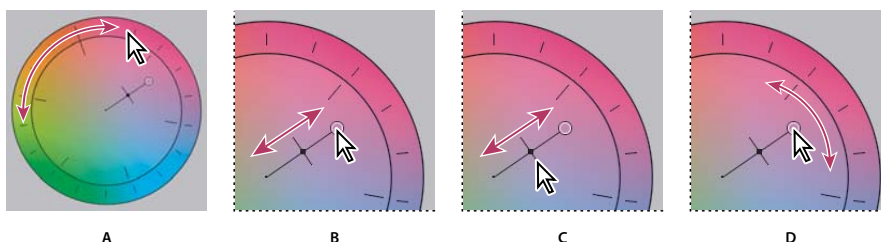
Les réglages de la roue chromatique proposent les réglages suivants :

**Angle de la teinte** Fait pivoter la couleur vers une couleur cible. Déplacer le cercle extérieur vers la gauche fait pivoter les couleurs vers le vert. Déplacer le cercle extérieur vers la droite fait pivoter les couleurs vers le rouge.

**Amplitude de la balance** Contrôle l'intensité de la couleur introduite dans la vidéo. Eloigner le cercle du centre augmente l'amplitude (intensité). L'intensité peut être peaufinée en déplaçant la poignée de gain de la balance.

**Gain de la balance** Affecte le caractère plus ou moins grossier ou fin des réglages de l'amplitude de la balance et l'angle de la balance. Maintenir la poignée de cette commande perpendiculaire au centre de la roue rend le réglage très subtil (fin). Déplacer la poignée vers le cercle extérieur rend le réglage très évident (grossier).

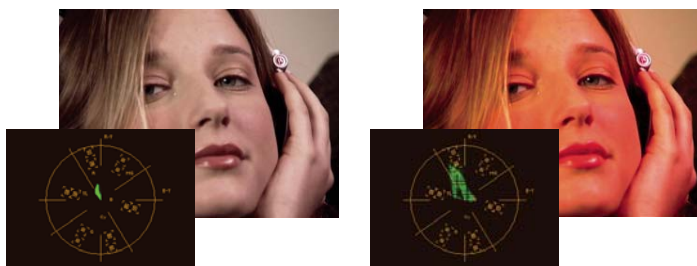
**Angle de la balance** Entraîne la couleur de la vidéo vers une couleur cible. Déplacer le cercle de l'amplitude de la balance vers une teinte spécifique modifie la couleur en conséquence. L'intensité du changement est contrôlée par le réglage combiné de l'amplitude de la balance et du gain de la balance.



Réglages de la correction de la couleur avec la roue chromatique

A. Angle de la teinte B. Amplitude de la balance C. Gain de la balance D. Angle de la balance

Le curseur Saturation contrôle la saturation de la couleur dans la vidéo. Déplacer le curseur vers 0 réduit la saturation de l'image afin d'afficher uniquement les valeurs de luminance (une image constituée de blanc, de gris et de noir). Déplacer le curseur vers la droite augmente la saturation.



Saturation de l'image réduite (gauche) ; Image saturée (droite)



## Voir également

« Vectorscope » à la page 267

## Pour modifier la balance des couleurs et la saturation

Bien que la procédure suivante utilise les réglages de la roue chromatique, les mêmes réglages peuvent être effectués en entrant des valeurs numériques ou en utilisant les curseurs dans les effets du Correcteur chromatique rapide et du Correcteur chromatique tridimensionnel.

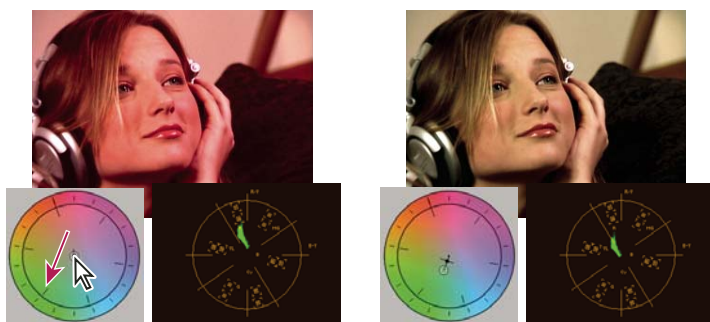
- 1 Configurez votre espace de travail pour la correction des couleurs.
- 2 Sélectionnez l'élément dans le panneau Montage et appliquez l'effet Correcteur chromatique rapide ou Correcteur chromatique tridimensionnel. Voir aussi « Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242.
- 3 Dans le panneau options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les commandes du Correcteur chromatique rapide ou du Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 4 (Facultatif) Sélectionnez l'option Afficher l'écartement si vous souhaitez visualiser une comparaison avant et après votre modification dans le Moniteur du programme. Vous pouvez indiquer si l'écartement est horizontal ou vertical en faisant votre choix dans le menu déroulant Disposition. Vous pouvez également modifier la proportion relative des vues avant et après.
- 5 (Facultatif pour le Correcteur chromatique tridimensionnel uniquement) Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour restreindre votre correction chromatique à une plage tonale spécifique, choisissez Tons foncés, Tons moyens ou Tons clairs dans le menu Plage tonale. Choisir Principal applique la correction chromatique à l'intégralité de la plage tonale de l'image. Si nécessaire, utilisez les commandes de Définition de la plage tonale pour définir les différentes plages tonales. Vous pouvez choisir Plage tonale dans le menu Sortie pour afficher une prévisualisation en trois tons des plages tonales dans le Moniteur du programme.
  - Pour restreindre vos modifications à une couleur ou à une plage chromatique, cliquez sur le triangle pour développer les commandes de Correction colorimétrique secondaire. Définissez la couleur ou la plage chromatique grâce à l'outil Pipette, aux curseurs ou en entrant des valeurs numériques. Voir aussi « Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259.
- 6 Pour régler la balance chromatique, procédez de l'une des manières suivantes en utilisant la roue chromatique :
  - Pour modifier toutes les couleurs sans incidence sur le gain ou l'amplitude, faites pivoter le cercle extérieur. Déplacer le cercle vers la gauche fait pivoter toutes les couleurs vers le vert. Déplacer le cercle vers la droite fait pivoter toutes les couleurs vers le rouge.



Déplacer le cercle extérieur de la roue chromatique (gauche) modifie l'angle de la teinte (droite).

- Pour modifier les couleurs vers une couleur cible avec un réglage de gain et d'amplitude, faites glisser le cercle d'amplitude de la balance du centre vers la couleur que vous voulez introduire dans l'image. Plus vous éloignez l'amplitude de la balance du centre, plus la couleur introduite est intense. Faites glisser la poignée du gain de la balance pour peaufiner l'intensité du réglage de l'amplitude de la balance. Vous pouvez rendre le réglage très subtil.





Réglage du gain de la balance pour peaufiner le paramètre de l'amplitude de la balance.

**Remarque :** L'effet Correcteur chromatique tridimensionnel vous permet d'effectuer des réglages séparés pour les trois plages tonales en utilisant les roues individuelles pour les tons foncés, moyens et clairs.

**7** Utilisez la commande Saturation pour régler la saturation de la couleur dans l'image. Déplacer le curseur vers la gauche (valeur plus basse) réduit la saturation de l'image. Déplacer le curseur vers la droite (valeurs plus hautes) augmente la saturation de la couleur.

## Pour modifier les couleurs et la luminance grâce aux courbes.

La modification des courbes des effets Courbe de luminance et Courbes RVB, comme les curseurs Niveaux dans les effets Correcteur chromatique rapide et Correcteur chromatique tridimensionnel, vous permet de modifier l'intégralité de la plage tonale ou juste une plage chromatique sélectionnée dans un élément vidéo. Mais à la différence des Niveaux, uniquement dotés de trois réglages (niveau de noir, niveau de gris et niveau de blanc), la Courbe de luminance et les Courbes RVB vous permettent de modifier jusqu'à 16 points différents dans l'ensemble de la plage tonale d'une image (des tons foncés aux tons clairs).

💡 Ouvrir un mode dans un Moniteur de référence regroupé avec le Moniteur du programme vous permet d'afficher les valeurs de la luminance, de la chrominance ou des deux lorsque vous effectuez des modifications des courbes. Si vous utilisez le Vectorscope, les zones en dehors du centre de ce dernier devraient comporter un minimum de vert. Les zones à l'extérieur du centre définissent le niveau de saturation des couleurs.

**1** Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle pour développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle pour développer le chutier Correction des couleurs.

**2** Faites glisser l'un des effets suivants vers l'élément dans le panneau Montage :

**Courbe de luminance** Modifie essentiellement la luminance. Gardez à l'esprit que la modification de la luminance affecte la saturation perçue des couleurs.

**Courbes RVB** Modifie les couleurs et la luminance.

**Remarque :** Si un élément est sélectionné dans le panneau Montage, vous pouvez faire glisser l'effet vers la section Effets vidéo du panneau Options d'effet.

**3** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les commandes Courbe de luminance ou Courbes RVB.

**4** (Facultatif) Pour définir les options de prévisualisation, procédez de l'une des façons suivantes :


- Pour n'afficher que les valeurs de luminance dans un élément, choisissez Luminance dans le menu Sortie. Cette option affecte uniquement la prévisualisation dans le Moniteur du programme, elle ne supprime pas les couleurs de la vidéo.
- Pour afficher une scène avant et après l'élément sur un moniteur, sélectionnez l'option Afficher l'écartement. Vous pouvez indiquer si l'écartement est horizontal ou vertical en faisant votre choix dans le menu Disposition. Vous pouvez également modifier la proportion relative des vues avant et après.

**5** (Facultatif) Cliquez sur le triangle pour développer les commandes de Correction colorimétrique secondaire si vous souhaitez corriger l'exposition d'une couleur ou d'une plage chromatique spécifique. Utilisez l'outil Pipette ou les autres commandes de Correction colorimétrique secondaire pour indiquer les couleurs à corriger.

**6** Pour modifier la courbe, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour modifier la luminance, cliquez pour ajouter un point sur le graphique Luminance ou Principal, puis faites glisser pour changer la forme de la courbe. Infléchir la courbe vers le haut éclaircit l'élément et infléchir la courbe vers le bas assombrit l'élément. Les sections les plus infléchies de la courbe représentent les parties de l'image affichant un contraste très important.
- Pour modifier les couleurs et la luminance grâce à l'effet Courbes RVB, cliquez et ajoutez un point sur le graphique approprié pour modifier toutes les couches de couleurs (Principal), la couche rouge, la couche verte ou la couche bleue. Faites glisser pour modifier la forme de la courbe. Infléchir la courbe vers le haut éclaircit les valeurs des pixels et infléchir la courbe vers le bas assombrit les valeurs des pixels. Les sections les plus infléchies de la courbe représentent les parties de l'image affichant un contraste très important.

Vous pouvez ajouter 16 points au maximum. Pour supprimer un point, faites-le glisser hors du graphique.

 Pendant que vous effectuez les modifications, gardez un œil attentif sur les effets de bande, le bruit ou la polarisation dans l'image. Si vous observez l'un de ces effets, réduisez la valeur que vous êtes en train de régler.

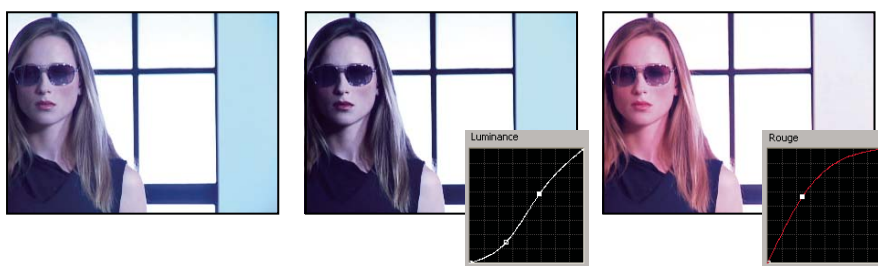


Image d'origine (à gauche), luminance modifiée (au centre), couleurs modifiées (à droite)

## Voir également

« Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259

« Effet Courbe de luminance » à la page 285

« Effet Courbes RVB » à la page 288

« Pour configurer un espace de travail pour la Correction des couleurs » à la page 250


## Pour modifier la luminance grâce aux niveaux

Les effets Correcteur chromatique rapide et Correcteur chromatique tridimensionnel disposent de commandes Niveaux d'entrée et Niveaux de sortie pour modifier la luminance dans un élément. Les commandes sont identiques à celles de la boîte de dialogue Niveaux de Photoshop. Dans l'effet Correcteur chromatique rapide, les réglages du pilotage sont appliqués aux trois couches de couleurs dans un élément. L'effet Correcteur chromatique tridimensionnel vous permet d'appliquer les modifications des niveaux à l'intégralité de la plage tonale dans l'élément, à une plage tonale spécifique ou à une plage chromatique spécifique.

**1** (Facultatif) Configurez votre espace de travail pour la correction des couleurs. Lors de la modification de la luminance, mieux vaut peut-être visualiser la Forme d'onde YC dans un Moniteur de référence regroupé avec le Moniteur du programme.

**2** Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle pour développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle pour développer le chutier Correction des couleurs.

**3** Faites glisser l'effet Correcteur chromatique rapide ou Correcteur chromatique tridimensionnel vers l'élément dans le panneau Montage.

 Si l'élément est déjà sélectionné dans le panneau Montage, vous pouvez faire glisser l'effet vers la zone Effets vidéo du panneau Options d'effet.

**4** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les commandes du Correcteur chromatique rapide ou du Correcteur chromatique tridimensionnel.

**5** (Facultatif) Pour définir les options de prévisualisation, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour n'afficher que les valeurs de luminance dans un élément, choisissez Luminance dans le menu Sortie. Cette option affecte uniquement la prévisualisation dans le Moniteur du programme, elle ne supprime pas les couleurs de la vidéo.
- Pour afficher une scène avant et après l'élément sur un moniteur, sélectionnez l'option Afficher l'écartement. Vous pouvez indiquer si l'écartement est horizontal ou vertical en faisant votre choix dans le menu déroulant Disposition. Vous pouvez également modifier la proportion relative des vues avant et après.

**6** (Facultatif pour le Correcteur chromatique tridimensionnel uniquement) Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour restreindre votre correction à une plage tonale spécifique, choisissez Tons foncés, Tons moyens ou Tons clairs dans le menu Plage tonale. Choisir Principal applique la correction à l'intégralité de la plage tonale de l'image. Si nécessaire, utilisez les commandes de Définition de la plage tonale pour définir les différentes plages tonales. Vous pouvez choisir Plage tonale dans le menu Sortie pour afficher une prévisualisation en trois tons des plages tonales dans le Moniteur du programme.
- Pour restreindre vos modifications à une couleur ou à une plage chromatique, cliquez sur le triangle pour développer les commandes de Correction colorimétrique secondaire. Définissez la couleur ou la plage chromatique grâce à l'outil Pipette, aux curseurs ou en entrant des valeurs numériques. Voir aussi « Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259.

**7** Utilisez les curseurs des Niveaux de sortie pour définir les niveaux maximum de noir et de blanc :

**Curseur Sortie noir** Définit la sortie des tons foncés obtenue. La valeur par défaut est 0 lorsque les pixels sont complètement noirs. Déplacer le curseur vers la droite spécifie une valeur plus claire pour le ton foncé le plus sombre.

**Curseur Sortie blanc** Définit la sortie des tons clairs obtenue. La valeur par défaut est 255 lorsque les pixels sont complètement blancs. Déplacer le curseur vers la droite spécifie une valeur plus sombre pour le ton clair le plus clair.

💡 Si la Forme d'onde YC est affichée dans un Moniteur de référence, réglez les curseurs Sortie noir et Sortie blanc pour que les niveaux maxima de noir et de blanc soient compris entre 7,5 et 100 IRE. Cela garantit que les niveaux sont conformes aux standards de télédiffusion.

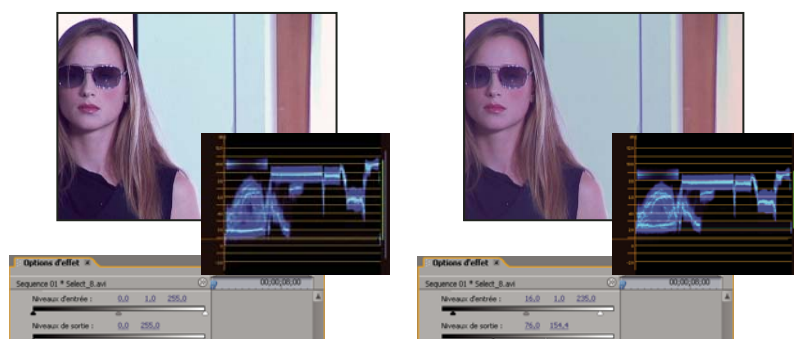


Image d'origine (gauche) ; noirs et blancs corrigés pour répondre aux limites de la télédiffusion (droite)

**8** Utilisez les commandes suivantes pour définir les niveaux d'entrée de noir, de gris et de blanc :

**Pipette Niveau de noir** Mappe le ton échantillonné à la définition du curseur Sortie noir. Dans le Moniteur du programme, cliquez sur une zone dont vous souhaitez qu'elle soit la valeur la plus sombre dans l'image. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur pour définir le ton foncé le plus sombre dans l'image.

**Pipette Niveau de gris** Mappe le ton échantillonné au gris moyen (niveau 128). Cela modifie les valeurs d'intensité de la plage moyenne des tons de gris sans modifier de façon radicale les tons clairs et foncés. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur pour définir le gris moyen dans l'image.

**Pipette Niveau de blanc** Mappe le ton échantillonné à la définition du curseur Sortie blanc. Dans le Moniteur du programme, cliquez sur une zone dont vous souhaitez qu'elle soit la valeur la plus claire dans l'image. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur pour définir le ton clair le plus clair dans l'image.

**Curseur du Niveau d'entrée noir** Mappe le niveau d'entrée noir à la définition du curseur Sortie noir. Par défaut, le curseur Sortie noir est défini sur 0 lorsque les pixels sont complètement noirs. Si vous avez modifié la Sortie noir à 7,5 IRE ou plus, le ton foncé le plus sombre sera mappé à ce niveau.

**Curseur du Niveau d'entrée gris** Définit les tons moyens et modifie les valeurs d'intensité de la plage moyenne des tons de gris sans modifier de façon radicale les tons clairs et foncés.

**Curseur du Niveau d'entrée blanc** Mappe le niveau d'entrée blanc à la définition du curseur Sortie blanc. Par défaut, le curseur Sortie blanc est défini sur 255 lorsque les pixels sont complètement blancs. Si vous avez modifié la Sortie blanc à 100 IRE ou moins, le ton clair le plus clair sera mappé à ce niveau.

**Remarque :** Vous pouvez également modifier les niveaux d'entrée et de sortie en faisant défiler le texte souligné ou en saisissant une valeur pour le Niveau d'entrée noir, le Niveau d'entrée gris, le Niveau d'entrée blanc, le Niveau de sortie noir et le Niveau de sortie blanc.

## Voir également

« Correcteur chromatique rapide, effet » à la page 283


« Effet Correcteur chromatique tridirectionnel » à la page 289

« Pour définir les plages tonales dans un élément » à la page 259

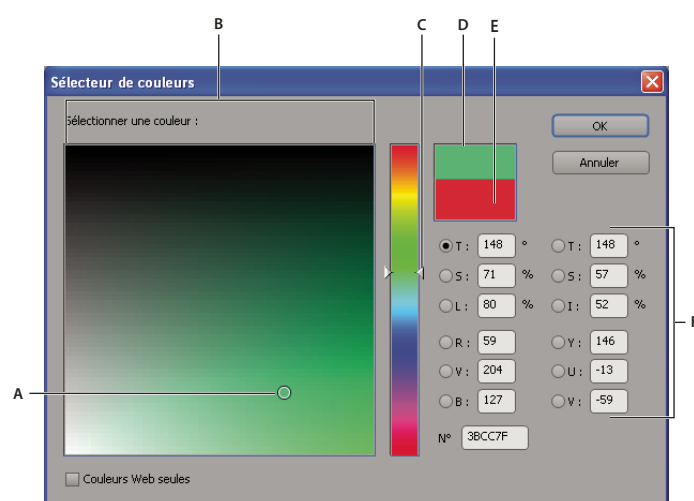
« Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259

## A propos du sélecteur de couleur Adobe

Vous sélectionnez une couleur dans le Sélecteur de couleur Adobe en choisissant dans un spectre de couleur ou en définissant la valeur numérique de la couleur. Vous pouvez utiliser le Sélecteur de couleur Adobe pour définir des couleurs cibles dans certaines modifications chromatiques et tonales. Cliquer sur un nuancier dans les commandes d'un effet ouvre le Sélecteur de couleur Adobe.

 Lorsque vous sélectionnez une couleur dans le Sélecteur de couleur Adobe, il affiche simultanément les valeurs numériques pour TSI, RVB, TSL, YUV et les nombres hexadécimaux. Cela est utile pour voir comment les différents modes colorimétriques décrivent une couleur.

Dans le Sélecteur de couleur Adobe, vous pouvez sélectionner des couleurs basées sur les modèles chromatiques TSI (teinte, saturation, intensité lumineuse), RVB (rouge, vert, bleu), TSL (teinte, saturation, luminance) ou YUV (couches de différences des couleurs et de la luminance), ou encore spécifier une couleur basée sur ses valeurs hexadécimales. Sélectionner l'option Couleurs Web uniquement configure le Sélecteur de couleur Adobe pour que vous ne puissiez choisir que des couleurs Web sécurisées. Le champ de couleur dans le Sélecteur de couleur Adobe peut afficher des composantes de couleur en mode colorimétrique TSI, RVB, TSL ou YUV.



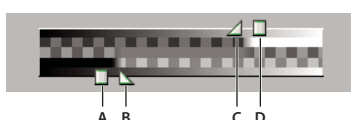
Sélecteur de couleur Adobe

A. Couleur sélectionnée B. Champ de couleur C. Curseur de couleur D. Couleur d'origine E. Champ modifié F. Valeurs de couleur

## Pour définir les plages tonales dans un élément

Les effets Correcteur de luminance, Correcteur chromatique RVB et Correcteur chromatique tridimensionnel vous permettent de définir les plages tonales pour les tons foncés, moyens et clairs, afin de pouvoir appliquer une correction des couleurs à une plage tonale spécifique dans une image. Associée aux commandes de Correction colorimétrique secondaire, la définition d'une plage tonale peut vous permettre d'appliquer des modifications à des éléments très spécifiques dans l'image.

- 1 Sélectionnez l'élément que vous souhaitez corriger dans le panneau Montage et appliquez l'effet Correcteur de luminance, Correcteur chromatique RVB ou Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 2 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer l'effet Correcteur de luminance, Correcteur chromatique RVB ou Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 3 (Facultatif) Choisissez Plage tonale dans le menu Sortie. Une image en trois tons des zones foncées, moyennes et claires s'affiche dans l'image. L'aperçu Plage tonale se met à jour lorsque vous modifiez les commandes de Définition tonale.
- 4 Cliquez sur le triangle pour développer la commande de Définition de la plage tonale.



Commande de Définition de la plage tonale

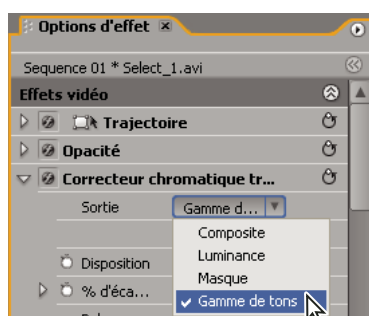
A. Seuil des tons foncés B. Adoucissement des tons foncés C. Seuil des tons clairs D. Adoucissement des tons clairs

- 5 Faites glisser les curseurs Seuil des tons foncés et Seuil des tons clairs pour définir les plages tonales foncée et claire. Mieux vaut effectuer les modifications lorsque vous visualisez l'affichage en trois tons de la Plage tonale de l'image.
- 6 Faites glisser les curseurs Adoucissement des tons foncés et Adoucissement des tons clairs pour lisser (adoucir) les limites entre les plages tonales.

La variation décroissante dépend de l'image et de l'application de la correction des couleurs souhaitée.

**Remarque :** Vous pouvez également définir les plages tonales en changeant les valeurs numériques ou en déplaçant les curseurs Seuil des tons foncés, Adoucissement des tons foncés, Seuil des tons clairs et Adoucissement des tons clairs.

Une fois que vous avez défini la plage tonale dans l'élément, vous pouvez utiliser le menu Plage Tonale pour appliquer la correction des couleurs aux tons foncés, aux tons moyens, aux tons clairs ou à l'intégralité de la plage tonale (Principal).



Choisir Plage tonale dans le menu Sortie pour afficher les zones de tons foncés, moyens et clairs dans une image.

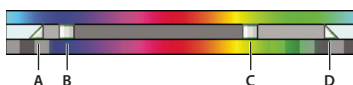
## Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier

La Correction colorimétrique secondaire spécifie la plage chromatique devant être corrigée par un effet. Vous pouvez définir la couleur par la teinte, la saturation et la luminance. La Correction colorimétrique secondaire est disponible pour les effets suivants : Correcteur de luminance, Courbe de luminance, Correcteur chromatique RVB, Courbes RVB et Correcteur chromatique tridimensionnel.

En spécifiant une couleur ou une plage chromatique grâce à la Correction colorimétrique secondaire, vous isolez un effet de correction des couleurs pour des zones spécifiques d'une image. Cela équivaut à effectuer une sélection ou à masquer une image dans Photoshop. Par exemple, vous définissez une plage chromatique ne sélectionnant qu'une chemise bleue dans une image. Vous pouvez ensuite modifier la couleur de la chemise sans affecter d'autres zones de l'image.

- 1 Sélectionnez l'élément que vous souhaitez corriger dans le panneau Montage et appliquez l'effet Correcteur de luminance, Courbe de luminance, Correcteur chromatique RVB, Courbes RVB ou Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 2 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer l'effet Correcteur de luminance, Courbe de luminance, Correcteur chromatique RVB, Courbes RVB ou Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 3 Cliquez sur le triangle pour développer les commandes de Correction colorimétrique secondaire.
- 4 Sélectionnez l'outil Pipette et cliquez sur la couleur que vous souhaitez sélectionner dans le Moniteur du programme. Pour sélectionner une couleur, vous pouvez également cliquer n'importe où dans l'espace de travail ou cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe.
- 5 Pour augmenter ou réduire la plage chromatique à corriger, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Utilisez l'outil Pipette + pour étendre la plage chromatique et l'outil Pipette - pour la réduire.
  - Cliquez sur le triangle pour développer la commande Teinte, puis faites glisser les curseurs Seuil de début et Seuil de fin pour définir la plage chromatique où la correction est appliquée à 100 %. Faites glisser les curseurs Lissage de début et lissage de fin pour contrôler le lissage, qui détermine si les limites d'une plage chromatique sont marquées ou douces. Vous pouvez également entrer des valeurs numériques pour les paramètres Début et Fin grâce aux commandes sous la commande Teinte.

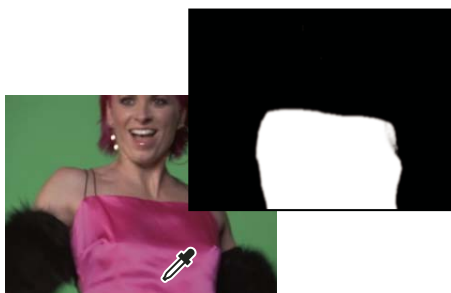
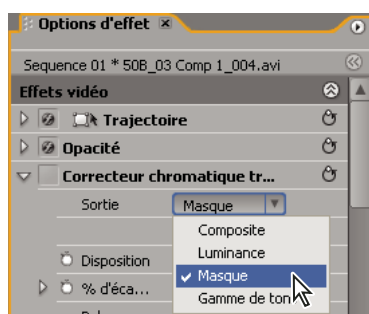
**Remarque :** La teinte définie par les curseurs peut également être modifiée en faisant glisser les bandes de teintes supérieures ou inférieures.



Commande Teinte

A. Seuil de début B. Lissage de début C. Seuil de fin D. Lissage de fin

- Utilisez les commandes Saturation et Luminance pour spécifier les paramètres de saturation et de luminance pour la plage chromatique dont la couleur doit être corrigée. Ces commandes affinent la spécification de la plage chromatique.
- 6 (Facultatif) Choisissez Masque dans le menu Sortie pour afficher les zones sélectionnées pour modification. Les zones permettant une correction des couleurs à 100 % sont représentées en blanc ; les zones protégées (masquées) de la correction des couleurs sont représentées en noir. Les zones grises permettent une application partielle de la correction des couleurs. Cette vue Masque se met à jour lorsque vous effectuez de nouvelles modifications aux commandes de Correction colorimétrique secondaire.



Choisir Masque dans le menu Sortie pour afficher les zones sélectionnées (blanches) et protégées (noires).

7 Utilisez les commandes suivantes pour préciser l'application de la correction des couleurs à une couleur ou à une plage chromatique :

**Adoucir** Applique un Flou gaussien sur la zone sélectionnée générée par les commandes de Correction colorimétrique secondaire. La valeur peut être comprise entre 0 et 100 ; la valeur par défaut est 50. Cette commande est utile pour adoucir l'application de la correction des couleurs aux zones sélectionnées, afin de fusionner avec le reste de l'image.


**Amincissement des bords** Affine ou épaissit le bord de la zone sélectionnée générée par les commandes de Correction colorimétrique secondaire. La valeur peut être comprise entre - 100 (contours fins, très précis) et + 100 (contours diffus, épais). La valeur par défaut est 0.

8 Sélectionnez l'option Inverser la couleur limite pour modifier toutes les couleurs hormis la plage spécifiée grâce aux commandes de Correction colorimétrique secondaire.

## Ajustements spéciaux des couleurs et de la luminance

### Pour faire correspondre la couleur entre deux scènes

L'effet Couleur existante permet de transférer les informations de couleur d'une image ou d'un élément vers une autre image ou un autre élément. Par exemple, utilisez Couleur existante si vous voulez utiliser les informations de couleur résultant d'une correction des couleurs d'un élément comme base pour la correction des couleurs d'un autre élément. Ou, si vous disposez d'une image qui contient une zone que vous considérez comme étant idéale et que vous voulez en transférer les informations de couleurs vers une autre image. Cet effet donne le meilleur résultat lorsque vous opérez entre deux images présentant des niveaux d'exposition légèrement différents, par exemple des images filmées dans des endroits identiques, mais à des dates différentes ou dans des conditions d'éclairage légèrement différentes.

 *Pour obtenir un contrôle plus important que celui offert par l'effet Couleur existante, utilisez les commandes de Correction colorimétrique secondaire dans Correcteur RVB, Courbes RVB et Correcteur chromatique tridimensionnel. Ces commandes vous permettent de modifier une seule couleur ou une plage chromatique.*

- 1 Sélectionnez l'élément à modifier dans le panneau Montage pour qu'il s'affiche dans le Moniteur du programme.
- 2 Si vous souhaitez faire correspondre les informations de l'élément affiché avec un autre élément de votre projet, ouvrez cet autre élément dans le Moniteur source.
- 3 Appliquez l'effet Couleur existante à l'élément que vous voulez modifier.
- 4 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer l'effet Couleur existante.
- 5 Choisissez une méthode pour faire correspondre les éléments dans le menu Méthode :

**TSL** Correspondance en utilisant les valeurs de teinte, de saturation et de luminance dans les éléments. Vous pouvez choisir d'appliquer l'effet à une composante simple ou à une combinaison de composantes de teinte, de saturation ou de luminance.

**RVB** Correspondance en utilisant les valeurs des couches rouges, vertes et bleues dans les éléments. Vous pouvez choisir de faire correspondre une seule couche ou une combinaison de couches.

**Courbes** Correspondances en utilisant les valeurs des courbes (luminosité et contraste) dans les éléments. Vous pouvez également choisir de faire correspondre une seule couche ou une combinaison de couches.

- 6 Sélectionnez une pipette Echantillon et cliquez sur une zone du Moniteur source ou du Moniteur du programme représentant les informations ou attributs de couleur que vous souhaitez faire correspondre. Vous pouvez utiliser des pipettes pour les tons foncés, les tons moyens, les tons clairs ou pour toutes les plages tonales (Principal).

**Remarque :** Vous pouvez également cliquer sur le nuancier à côté d'un outil pipette et utiliser le Sélecteur de couleur Adobe pour sélectionner une couleur.

- 7 Sélectionnez la pipette Cible avec le même paramètre que la pipette Echantillon. Cliquez sur une zone dans le Moniteur du programme représentant les informations ou attributs de couleur que vous souhaitez corriger. Par exemple, si vous avez sélectionné une zone échantillon ton moyen, cliquez sur la pipette Ton moyen cible dans la zone de l'élément cible que vous voulez modifier.



- 8 Développez la catégorie Correspondance dans l'effet Couleur existante et cliquez sur le bouton Correspondance. Dans le Moniteur du programme, la zone cible change pour refléter la zone source.
- 9 Répétez les étapes 6 à 8 pour effectuer d'autres modifications.

## Pour remplacer une couleur



*Pour obtenir un contrôle plus important que celui offert par l'effet Remplacement de couleur, utilisez les commandes de Correction colorimétrique secondaire dans Correcteur RVB, Courbes RVB et Correcteur chromatique tridimensionnel. Ces commandes vous permettent d'appliquer des modifications à une seule couleur ou à une plage chromatique.*

- 1 Sélectionnez l'élément à modifier dans le panneau Montage pour qu'il s'affiche dans le Moniteur du programme.
- 2 Si vous souhaitez remplacer une couleur de l'élément affiché par une couleur d'un autre élément de votre projet, ouvrez cet autre élément dans le Moniteur source.
- 3 Appliquez l'effet Remplacement de couleur à l'élément que vous voulez modifier.
- 4 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur l'icône Configuration → [icône] pour l'effet Remplacement de couleur.
- 5 Dans la boîte de dialogue Réglages du remplacement de couleur, déplacez le pointeur sur l'image Original pour qu'il se transforme en pipette, puis cliquez pour choisir la couleur à remplacer. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier Couleur cible et sélectionner une couleur dans le Sélecteur de couleur Adobe.
- 6 Choisissez la couleur de remplacement en cliquant sur le nuancier Couleur de remplacement et en sélectionnant la couleur dans le Sélecteur de couleur Adobe.
- 7 A l'aide du curseur Tolérance, élargissez ou réduisez la plage de couleurs à remplacer.
- 8 Sélectionnez l'option Couleur opaque pour effectuer le remplacement sans conserver les niveaux de gris.

## Voir également

« Remplacement de couleur, effet » à la page 300

## Pour supprimer une couleur dans un élément



*Pour supprimer rapidement une couleur dans un élément, appliquez l'effet Noir et blanc depuis le chutier Image dans le chutier Effets vidéo.*

- 1 Configurez votre espace de travail pour la correction des couleurs.
- 2 Sélectionnez l'élément dans le panneau Montage et appliquez le Correcteur chromatique rapide ou le Correcteur chromatique tridimensionnel. Voir aussi « Pour appliquer un effet à un élément » à la page 242.
- 3 Dans le panneau options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les commandes du Correcteur chromatique rapide ou du Correcteur chromatique tridimensionnel.
- 4 (Facultatif) Sélectionnez l'option Afficher l'écartement si vous souhaitez visualiser une comparaison avant et après votre modification dans le Moniteur du programme. Vous pouvez indiquer si l'écartement est horizontal ou vertical en faisant votre choix dans le menu déroulant Disposition. Vous pouvez également modifier la proportion relative des vues avant et après.
- 5 (Facultatif pour le Correcteur chromatique tridimensionnel uniquement) Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour restreindre vos modifications à une plage tonale spécifique, choisissez Tons foncés, Tons moyens ou Tons clairs dans le menu Plage tonale. Choisir Principal applique les modifications à l'intégralité de la plage tonale de l'image. Si nécessaire, utilisez les commandes de Définition de la plage tonale pour définir les différentes plages tonales. Vous pouvez choisir Plage tonale dans le menu Sortie pour afficher une prévisualisation en trois tons des plages tonales dans le Moniteur du programme.
  - Pour restreindre vos modifications à une couleur ou à une plage chromatique, cliquez sur le triangle pour développer les commandes de Correction colorimétrique secondaire. Définissez la couleur ou la plage chromatique grâce à l'outil Pipette, aux curseurs ou en entrant des valeurs numériques. Voir aussi « Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259.



6 Faites défiler le texte souligné ou entrez une valeur inférieure à 100 pour la commande Saturation. Vous pouvez également cliquer sur le triangle pour développer la commande afin de faire glisser le curseur.

## Pour mixer des couches de couleurs dans un élément

1 Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle pour développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle pour développer le chutier Modifications.

2 Faites glisser le Mixeur de couches vers l'élément dans le panneau Montage.

**Remarque :** Si l'élément est déjà sélectionné dans le panneau Montage, vous pouvez faire glisser le Mixeur de couches vers la section Effets vidéo du panneau Options d'effet.

3 Réduisez ou augmentez la contribution d'une couche à la couche de sortie en procédant de l'une des façons suivantes pour la couche de couleur source :

- Faites défiler une valeur soulignée vers la gauche ou vers la droite.
- Cliquez sur une valeur soulignée, saisissez une valeur comprise entre - 200 % et + 200 %, puis appuyez sur la touche Entrée.
- Cliquez sur le triangle pour développer les commandes du Mixeur de couches et faites glisser le curseur vers la gauche ou vers la droite.

4 (Facultatif) Faites glisser le curseur, faites défiler le texte souligné ou saisissez une valeur pour la constante de la couche (Constante rouge, Constante verte ou Constante bleue). Cette valeur correspond à la quantité de base d'une couche qui s'ajoutera à la couche de sortie.

5 (Facultatif) Sélectionnez l'option Monochrome pour créer une image ne contenant que des niveaux de gris. Cette option atteint ce résultat en appliquant les mêmes réglages à toutes les couches de sortie.

## Voir également

« Mixeur chromatique, effet » à la page 272

## Pour isoler une seule couleur grâce au filtre chromatique

L'effet Filtre chromatique vous permet d'isoler une seule couleur ou une plage chromatique. Les modifications sont effectuées dans une boîte de dialogue affichant l'Original et l'Echantillon de sortie. Vous pouvez également modifier les propriétés de l'effet Filtre chromatique dans le panneau Options d'effet.



Si vous souhaitez corriger une seule couleur ou une plage chromatique dans un élément, utilisez les commandes de Correction colorimétrique secondaire dans les effets de Correction des couleurs.

1 Faites glisser l'effet Filtre chromatique vers un élément.

2 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur l'icône Configuration → pour l'effet Filtre chromatique.

3 Dans la boîte de dialogue Réglages du Filtre chromatique, effectuez l'une des actions suivantes pour sélectionner la couleur à préserver :

- Déplacez le pointeur sur Original (le pointeur se transforme en pipette) et cliquez pour sélectionner une couleur.
- Cliquez sur le nuancier, sélectionnez une couleur dans le Sélecteur de couleur Adobe et cliquez sur OK pour fermer le Sélecteur de couleur Adobe.

La couleur sélectionnée apparaît dans l'Echantillon de sortie.

4 Pour l'option Tolérance, faites glisser le curseur ou entrez une valeur pour augmenter ou réduire la plage chromatique à conserver.

5 Pour inverser l'effet, c'est-à-dire préserver toutes les couleurs à l'exception de celle spécifiée, sélectionnez l'option Inverser.



Pour animer cet effet, utilisez les fonctions d'images clés dans le panneau Options d'effet.

## Voir également

« Filtre chromatique, effet » à la page 300

« Pour spécifier une couleur ou une plage chromatique à modifier » à la page 259


## Pour modifier la luminosité grâce à la convolution

**1** Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle pour développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle pour développer le chutier Modifications.

**2** Faites glisser l'effet Convolution vers l'élément dans le panneau Montage.



*Si l'élément est déjà sélectionné dans le panneau Montage, vous pouvez faire glisser l'effet Convolution vers la section Effets vidéo du panneau Options d'effet.*

**3** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur l'icône Configuration de la convolution .

**4** Dans la section Matrice de la convolution de la boîte de dialogue Réglages de la convolution, cliquez sur la zone de texte centrale dans le groupe de neuf zones de texte. Cette zone représente le pixel évalué.

**5** Saisissez le nombre (entre - 999 et + 9000) par lequel vous souhaitez multiplier la valeur de luminosité du pixel.

**6** Cliquez sur une zone de texte représentant un pixel adjacent auquel vous allez attribuer une valeur pondérée.

**7** Saisissez le nombre par lequel le pixel situé à cet emplacement doit être multiplié. Par exemple, si vous souhaitez que la valeur de luminosité du pixel situé à droite du pixel évalué soit multipliée par 2, saisissez 2 dans la zone de texte à droite de la zone centrale.

**8** Répétez l'étape 7 pour chaque pixel à inclure dans l'opération. Il n'est pas nécessaire d'entrer des valeurs dans toutes les zones de texte.

**9** Dans la zone Diviseur, indiquez la valeur par laquelle il convient de diviser la somme des valeurs de luminosité de tous les pixels du calcul.

**10** Dans la zone de texte Décalage, indiquez le nombre à ajouter au résultat du calcul précédent.



*Les boutons Charger et Enregistrer de la boîte de dialogue enregistrent les paramètres de convolution dans un fichier distinct que vous pourrez charger pour réutiliser ces réglages.*

**11** Cliquez sur OK.

L'effet est appliqué à chaque pixel de l'élément, un à un.


## Voir également

« Convolution, effet » à la page 272

## Pour utiliser les Effets d'éclairage

Utilisez l'option Effets d'éclairage pour appliquer des effets d'éclairage à un élément. Vous pouvez utiliser cinq lumières au maximum pour introduire des effets d'éclairage créatifs. Vous pouvez contrôler les propriétés d'éclairage comme le type, la direction, l'intensité, la couleur, le centre et la largeur de l'éclairage. Il existe également une commande Calque en relief permettant d'utiliser des textures ou des motifs provenant d'autres métrages afin de produire des effets spéciaux, comme un effet de surface en 3D.

**Remarque :** Toutes les propriétés des Effets d'éclairage (hormis le Calque en relief) peuvent être animées grâce à des images clés.

Vous pouvez manipuler directement les propriétés des Effets d'éclairage dans le Moniteur du Programme. Cliquez sur l'icône Transformation  située à côté des Effets d'éclairage dans le panneau Options d'effet pour afficher les poignées de réglage et le cercle Centre.



Effets d'éclairage : Image d'origine (gauche), Projecteur appliqué à l'image (centre) et lumière Omni appliquée à l'image (droite)

**1** Dans le panneau Effets, développez le chutier Effets vidéo, puis le chutier Modifications, et faites glisser les Effets d'éclairage sur un élément dans le panneau Montage.



*Si un élément est déjà sélectionné dans le panneau Montage, vous pouvez faire glisser les Effets d'éclairage directement vers la section Effets vidéo du panneau Options d'effet.*

**2** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les Effets d'éclairage.

**3** Cliquez sur le triangle pour développer Lumière 1.

**4** Choisissez un type de lumière dans le menu déroulant pour spécifier la source de lumière :

**Aucune** Désactive une lumière.


**Directionnelle** Diffuse de la lumière de très loin pour que l'angle de la lumière ne change pas, comme le soleil.

**Omni** Diffuse de la lumière dans toutes les directions directement au-dessus de l'image, comme une ampoule sur une feuille de papier.

**Projecteur** Jette un faisceau elliptique de lumière.

**5** Pour spécifier une couleur pour la lumière, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le nuancier, sélectionnez une couleur grâce au Sélecteur de couleur Adobe, puis cliquez sur OK.
- Cliquez sur l'icône Pipette, puis cliquez n'importe où sur le bureau de l'ordinateur pour sélectionner une couleur.


**6** (Facultatif) Cliquez sur l'icône Transformation pour afficher les poignées de la lumière et le cercle Centre dans le Moniteur du programme. Vous pouvez directement manipuler la position, l'échelle et la rotation d'une lumière en faisant glisser ses poignées et son cercle Centre .

**Remarque** : Si vous avez plus d'une lumière, les cercles Centre de chaque lumière apparaissent dans le moniteur du programme. Cliquer sur un cercle Centre affiche les poignées pour une lumière spécifique.


**7** Dans le panneau Options d'effet, utilisez les commandes suivantes pour définir les propriétés d'une lumière source individuelle :

**Centre** Déplace la lumière grâce aux valeurs d'abscisse et d'ordonnée pour le centre de la lumière. Vous pouvez également positionner une lumière en faisant glisser son cercle Centre dans le Moniteur du programme.

**Grand rayon** Modifie la longueur d'une lumière Omni ou d'un Projecteur. Vous pouvez également faire glisser l'une des poignées dans le Moniteur du programme.

**Rayon projeté** Modifie la proximité d'une source de lumière Directionnelle pour le cercle Centre . La valeur 0 positionne la lumière dans le cercle Centre et inonde l'image de lumière. La valeur 100 éloigne la source de lumière du cercle Centre, réduisant ainsi la lumière diffusée sur l'image. Dans le Moniteur du programme, vous pouvez également faire glisser le point source de lumière pour modifier sa distance par rapport au cercle Centre.

**Petit rayon** Modifie la largeur d'un Projecteur. Lorsque la lumière devient un cercle, augmenter le Petit rayon augmente également le Grand rayon. Vous pouvez également faire glisser l'une des poignées dans le Moniteur du programme pour modifier cette propriété.

**Angle** Change la direction d'une lumière Directionnelle ou d'un Projecteur. Modifiez cette commande en spécifiant une valeur en degrés. Vous pouvez également déplacer le pointeur en dehors d'une poignée dans le Moniteur du programme jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche courbe à double tête , puis faites glisser pour faire pivoter la lumière.

**Intensité** Contrôle si une lumière est brillante ou moins intense.

**Mise au point** Modifie la taille de la zone la plus brillante du Projecteur.

**Important :** Le Type de lumière détermine la disponibilité des propriétés des Effets d'éclairage. Assurez-vous de cliquer sur l'icône Transformation pour afficher les poignées d'une lumière et le cercle Centre dans le Moniteur du programme.

**8** Utilisez les commandes suivantes pour définir les propriétés des Effets d'éclairage :

**Couleur de la lumière ambiante** Change la couleur de la lumière ambiante.

**Intensité d'ambiance** Diffuse la lumière comme si elle était associée avec une autre lumière dans une pièce, comme la lumière du soleil ou une lampe fluorescente. Choisissez une valeur de 100 pour utiliser uniquement la source de lumière ou une valeur de - 100 pour supprimer la source de lumière. Pour changer la couleur de la lumière ambiante, cliquez sur la zone de couleur et utilisez le sélecteur de couleur qui s'affiche.

**Brillance en surface** Détermine le niveau de reflet de la lumière par la surface (comme celle d'une feuille de papier photo), de - 100 (peu de reflets) à 100 (beaucoup de reflets).

**Matière de surface** Détermine l'élément le plus réfléchissant : la lumière ou l'objet sur lequel la lumière est diffusée. La valeur - 100 reflète la couleur de la lumière et la valeur 100 reflète la couleur de l'objet.

**Exposition** Augmente (valeurs positives) ou réduit (valeurs négatives) la luminosité de la lumière. 0 est la valeur par défaut de la luminosité de la lumière.

**9** (Facultatif) Répétez les étapes 3 à 7 pour ajouter d'autres lumières (Lumière 2 à Lumière 5).

**10** (Facultatif) Si vous avez ajouté un élément à utiliser comme calque en relief (texture des Effets d'éclairage), choisissez la piste contenant l'élément de calque en relief dans le menu déroulant Calque en relief. Utilisez les commandes pour modifier les propriétés d'un calque en relief.

## Voir également

« Pour appliquer des textures des Effets d'éclairage » à la page 266

« Pour régler la position, l'échelle et la rotation » à la page 235

## Pour appliquer des textures des Effets d'éclairage

Un calque en relief dans les Effets d'éclairage vous permet d'utiliser le motif ou la texture d'un élément afin de contrôler comment une image réfléchit la lumière. Utiliser un élément avec des textures comme le papier ou l'eau peut créer un effet d'éclairage en 3D.

**1** Ajoutez l'élément à utiliser comme calque en relief (texture) pour une piste distincte de votre séquence.

**2** Cliquez sur l'icône Activer/Désactiver la sortie des pistes  pour masquer la piste contenant l'élément de calque en relief.

**3** Ajoutez les Effets d'éclairage à un élément dans la même séquence.

**4** Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les Effets d'éclairage.

**5** (Facultatif) Cliquez sur le triangle situé à côté de Lumière 1 pour modifier les propriétés de la lumière.

**6** Choisissez la piste vidéo contenant le calque en relief dans le menu Calque en relief.

**7** Dans le menu Calque en relief, spécifiez l'utilisation de la couche rouge, verte, bleue ou alpha de l'élément de calque en relief afin de créer la texture des effets d'éclairage.

**8** Sélectionnez l'option Blanc élevé pour augmenter les parties blanches d'une couche de la surface. Désélectionnez cette option pour augmenter les parties noires.

**9** Faites défiler le texte souligné pour spécifier la valeur de la Profondeur de relief, de plate (0) à irrégulière (100).

# Vectorscope et Moniteurs de forme d'onde

## Vectorscope et Moniteurs de forme d'onde


Adobe Premiere Pro dispose d'un *Vectorscope* et de *Moniteurs de forme d'onde* (Forme d'onde YC, Parade YCbCr et Parade RVB) pour vous permettre de générer un programme vidéo conforme aux standards de télédiffusion et de faciliter également les réglages répondant à des considérations esthétiques, comme les corrections chromatiques.

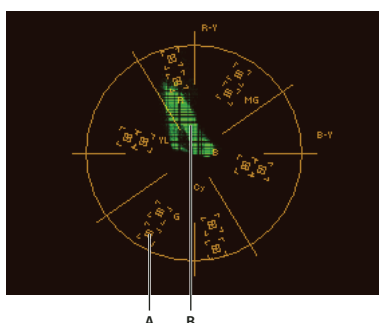
Depuis des décennies, la régie de duplication et de production vidéo utilise des *Moniteurs de forme d'onde* et des *Vectorscopes* pour évaluer les *niveaux* vidéo avec précision, notamment la couleur et la luminosité.

Un vectorscope mesure la *chrominance* (composantes de la couleur) d'un signal vidéo, notamment la *teinte* et la *saturation*. Un vectorscope mappe une information chromatique d'une vidéo dans un graphique circulaire.

Le moniteur de forme d'onde traditionnel est utile pour mesurer la luminosité, ou *luminance*, d'un signal vidéo. Dans Adobe Premiere Pro, les moniteurs de forme d'onde peuvent également afficher des informations sur la chrominance. Il fonctionne un peu à la manière d'un graphique. L'axe horizontal du graphique correspond à l'image vidéo de gauche à droite. Verticalement, la forme d'onde affiche les niveaux de luminance ou de chrominance.

## Vectorscope

Le Vectorscope affiche un graphique circulaire, identique à une roue chromatique, indiquant les informations sur la chrominance de la vidéo. La saturation est mesurée depuis le centre du graphique vers l'extérieur. Les couleurs vives et saturées produisent un motif éloigné du centre du graphique, tandis qu'une image en noir et blanc produit uniquement un point au centre du graphique. La couleur particulière, ou *teinte*, de l'image détermine la direction (angle du motif). De petites zones cibles  indiquent l'emplacement d'affichage de la couleur totalement saturée magenta, bleu, cyan, vert, jaune et rouge (présente dans la mire de barres de couleurs). En vidéo NTSC, les niveaux de chrominance ne doivent pas dépasser ces zones cibles.



*Vectorscope*  
A. Zones cibles B. Profil de l'image

Le Vectorscope dispose des commandes suivantes :

**Intensité** Modifie la luminosité de l'affichage du motif. Elle n'affecte pas le signal de sortie vidéo.

**75%** Affiche une représentation approximative de la chrominance dans la sortie du signal analogique.

**100%** Affiche la chrominance dans les informations du signal vidéo numérique.

## Forme d'onde YC

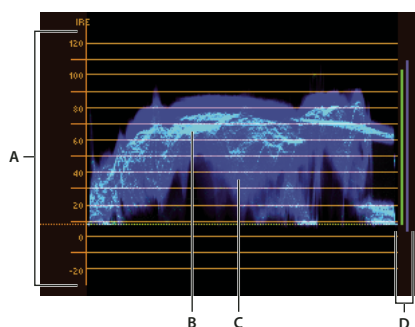
La Forme d'onde YC affiche un graphique représentant l'intensité du signal dans l'élément vidéo. L'axe horizontal du graphique correspond à l'image vidéo (de gauche à droite) et l'axe vertical représente l'intensité du signal en unités appelées *IRE* (Institute of Radio Engineers).

La Forme d'onde YC affiche des informations de luminance comme une forme d'onde verte. Les objets brillants produisent un motif de forme d'onde (zones vert vif) dans la partie supérieure du graphique ; les objets plus foncés produisent une forme d'onde dans la partie inférieure. Pour la vidéo NTSC aux Etats-Unis, les niveaux de luminance sont

compris entre 7,5 et 100 IRE (souvent appelés *norme légale de diffusion*). Au Japon, la mise en œuvre des normes NTSC autorise une plage de luminance comprise entre 0 et 100 IRE. Généralement, les valeurs de luminance et de chrominance doivent être plus ou moins similaires et doivent être distribuées uniformément dans la gamme 7,5 à 100 IRE.

La Forme d'onde YC affiche également des informations de chrominance comme une forme d'onde bleue. Les informations de chrominance se superposent à la forme d'onde de la luminance.

Vous pouvez spécifier si la Forme d'onde YC doit afficher les informations de luminance et de chrominance, ou simplement les informations de luminance.



Forme d'onde YC

A. Unités IRE B. Forme d'onde de la luminance (verte) C. Forme d'onde de la chrominance (bleue) D. Plage des composantes du signal

La Forme d'onde YC dispose des commandes suivantes :

**Intensité** Modifie la luminosité de l'affichage de la forme d'onde. Elle n'affecte pas le signal de sortie vidéo.

**Configuration (7,5 IRE)** Affiche une forme d'onde proche du signal final de sortie vidéo analogique. Désélectionner cette option affiche les informations de la vidéo numérique.

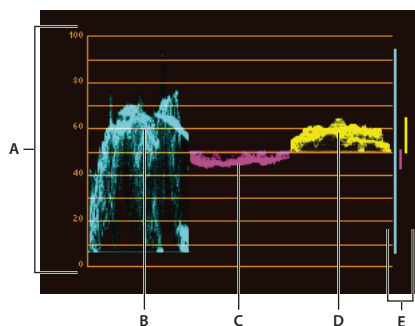
**Chrominance** Affiche à la fois les informations de chrominance et de luminance. Désélectionner cette option affiche uniquement la luminance.

## Parade YCbCr

Le mode Parade YCbCr affiche des formes d'onde représentant les niveaux de la luminance et des couches de différence de couleur dans le signal vidéo. Les formes d'ondes apparaissent dans un graphique l'une après l'autre, comme à la parade.

La commande Amplitude modifie la luminosité des formes d'onde. Elle n'affecte pas le signal de sortie vidéo.

**Remarque :** CbCr sont les couches de différence de couleur dans un signal vidéo numérique. Cb représente la luminance minimale bleue et Cr représente la luminance minimale rouge.



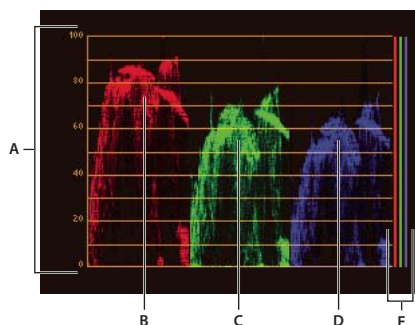
Mode Parade YCbCr

A. Valeurs B. Forme d'onde Y (luminance) C. Forme d'onde Cb D. Forme d'onde Cr E. Plage des composantes du signal

## Parade RVB

Le mode Parade RVB affiche des formes d'onde représentant les niveaux des couches rouges, vertes et bleues dans un élément. Les formes d'ondes apparaissent dans un graphique l'une après l'autre, comme à la parade. Ce mode est utile pour visualiser la distribution des composantes de la couleur dans un élément. Les niveaux de chaque couche de couleur sont mesurés proportionnellement entre eux grâce à une échelle de 0 à 100.

La commande Amplitude modifie la luminosité des formes d'onde. Elle n'affecte pas le signal de sortie vidéo.



Mode de Parade RVB

A. Valeurs B. Forme d'onde R C. Forme d'onde V D. Forme d'onde B E. Plage des composantes du signal

## Pour afficher un mode

Vous pouvez afficher un vectorscope, une forme d'onde YC, une Parade YCbCr et un mode Parade RVB individuellement ou regroupés dans le Moniteur de référence, le Moniteur du programme ou le Moniteur source.

**1** Si vous souhaitez afficher un mode pour un élément principal ou un élément de séquence, procédez de l'une des façons suivantes :

- Double-cliquez sur l'élément dans le panneau Projet.
- Dans le panneau Montage, placez l'indicateur d'instant présent sur la position souhaitée de la séquence.

**2** (Facultatif) Choisissez Nouveau moniteur de référence dans le menu du Moniteur du programme si vous avez sélectionné un élément dans le panneau Montage.

**3** Choisissez l'un des éléments suivants dans le menu Moniteur de référence, Moniteur du programme ou Moniteur source :

**Tous les modes** Affiche le Vectorscope, la Forme d'onde YC, les modes Parade YCbCr et Parade RVB dans un moniteur.

**Vectorscope** Affiche un vectorscope pour visualiser la chrominance dans la vidéo.

**Forme d'onde YC** Affiche un moniteur de forme d'onde pour visualiser les informations de luminance et de chrominance.

**Parade YCbCr** Affiche un mode avec les informations de luminance (Y) et de différence de couleur (Cb et Cr).

**Parade RVB** Affiche un mode représentant les composantes rouges, vertes et bleues dans la vidéo.

**Vectorscope/Forme d'onde YC/Parade YCbCr** Affiche le Vectorscope, la Forme d'onde YC et le mode Parade YCbCr dans un moniteur.

**Vectorscope/Forme d'onde YC/Parade RVB** Affiche le Vectorscope, la Forme d'onde YC et le mode Parade RVB dans un moniteur.



# Chapitre 14 : Effets : Référence

## Galerie d'effets

### Galerie d'effets

Les exemples ci-après illustrent quelques-uns des effets vidéo disponibles dans Premiere Pro. Pour voir un effet qui ne figure pas dans la galerie, appliquez-le et prévisualisez-le dans le Moniteur du programme.



Image originale

Biseau alpha

Contours biseautés

Luminosité et  
contrasteDéfaut de mise au  
point

Découper

Balance des  
couleurs

Recadrage



Cristallisation

Flou directionnel

Lissage

Estampage

Masquage par  
extraction

Flou accéléré

Détection des  
contours

Flou gaussien



Image originale

Miroir horizontal

Inverser

Distorsion de la  
lentille

Lumière parasite

Eclairs

Dédoublage

Mosaïque





## Effets de réglage

### Effets Couleur automatique, Contraste automatique et Niveaux automatiques

Les effets Couleur automatique, Contraste automatique et Niveaux automatiques permettent d'effectuer de rapides réglages globaux dans un élément. Couleur automatique règle le contraste et la couleur d'un élément en neutralisant les tons moyens et en écrêtant les pixels blancs et noirs. Contraste automatique règle le contraste et le mélange global des couleurs, sans introduire ou supprimer de dominantes de couleur. Niveaux automatiques corrige automatiquement les tons clairs et les ombres. Dans la mesure où Niveaux automatiques règle chaque couche de couleur individuellement, des dominantes de couleur peuvent être supprimées ou introduites.

Chaque effet comporte un ou plusieurs des paramètres suivants :

**Lissage temporel** Spécifie la plage d'images adjacentes analysées par Adobe Premiere Pro pour déterminer le niveau de correction requis pour chaque image par rapport aux images environnantes. Par exemple, si vous définissez Lissage temporel sur 1 seconde, Adobe Premiere Pro analyse les images situées 1 seconde avant l'image affichée pour déterminer les réglages appropriés. Si vous définissez Lissage temporel sur 0, Adobe Premiere Pro analyse chaque image de façon indépendante sans prendre en considération les images autour. Le lissage temporel permet d'effectuer des corrections avec un aspect plus lissé.

**Détection de scène** Spécifie qu'Adobe Premiere Pro doit ignorer les changements de scène lorsque vous avez activé le Lissage temporel.

**Magnétisme des tons moyens neutres (Couleur automatique uniquement)** Spécifie qu'Adobe Premiere Pro doit trouver une couleur moyenne presque neutre (gris) dans une image et définir les valeurs gamma de cette couleur de façon à la rendre neutre.

**Ecrêtage noir et Ecrêtage blanc** Ces paramètres permettent de spécifier à quel point l'effet écrête les valeurs extrêmes d'ombres (niveau 0) et de tons clairs (niveau 255) de l'image. Définissez une valeur plus élevée pour obtenir une image avec plus de contraste.

**Part de l'original** Spécifie le pourcentage de l'effet à appliquer à l'image.

## Luminosité et contraste, effet

Cet effet ajuste la luminosité et le contraste de tout l'élément. La valeur 0,0 signifie qu'aucune modification ne sera appliquée.

## Mixeur chromatique, effet

Cet effet permet de modifier une couche de couleur à l'aide d'un mélange des couches de couleur actuelles. Avec cet effet, vous pouvez créer des réglages de couleur créatifs difficiles à effectuer avec les autres outils de couleur. Créer des images en niveaux de gris de haute qualité en choisissant le pourcentage de contribution de chaque couche de couleur, créer des tons sépia et autres images teintées ou permuter et dupliquer les couches.

Les paramètres de l'effet Mixeur chromatique sont les suivants :

**Rouge, Vert, Bleu** Indique la contribution à la couche de sortie de chaque couche source.

**Constante** Indique la quantité de base de la couche d'entrée à ajouter à la couche de sortie.

## Voir également

« Pour mixer des couches de couleurs dans un élément » à la page 263

## Balance des couleurs, effet

Cet effet permet de modifier la quantité de rouge, de vert et de bleu dans un élément. Le point central de chaque curseur est neutre et ne correspond à aucun effet. La valeur -100 supprime complètement la couleur, tandis que la valeur +100 l'intensifie. Le paramètre de qualité de l'élément n'a aucune incidence sur l'effet Balance des couleurs. Les options de balance de couche Ombre/Tons moyens/Tons clairs permettent de définir la quantité de couleur d'une couche dans les plages d'intensité foncée, moyenne et claire d'un élément. L'option Préserver luminosité permet de conserver la luminosité moyenne d'une image lorsque vous modifiez les couleurs. Elle préserve la balance des tons dans l'image.



Effet Balance des couleurs : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Balance des couleurs avec différentes valeurs (droite)

## Convolution, effet

Cet effet modifie les valeurs de luminosité de chaque pixel de l'élément selon une opération mathématique prédéfinie appelée convolution. La boîte de dialogue Convolution affiche une grille représentant un modèle de multiplicateurs de pixels, le pixel évalué prenant place au centre de la grille. Cet effet crée des effets de flou et d'estampage personnalisés.

## Voir également

« Pour modifier la luminosité grâce à la convolution » à la page 264

## Extraction, effet

L'effet Extraction extrait les couleurs d'un élément vidéo pour produire un aspect de texture en niveaux de gris. Vous contrôlez l'aspect de l'élément en spécifiant la plage des niveaux de gris à convertir en blanc ou en noir.

## Voir également

« Pour supprimer une couleur dans un élément » à la page 262

## Niveaux, effet

L'effet Niveaux modifie la luminosité et le contraste de l'élément. Il combine les fonctions des effets Balance des couleurs, Correction gamma, Inversion et Luminosité et contraste.

La boîte de dialogue Niveaux affiche un histogramme de l'image en cours. L'axe des *x* représente les valeurs de luminosité, du plus sombre (0) à l'extrême gauche au plus lumineux (255) à l'extrême droite ; l'axe des *y* représente le nombre total de pixels de cette valeur.

## Voir également

« Pour modifier la luminance grâce aux niveaux » à la page 256

## Effets d'éclairage

Les Effets d'éclairage appliquent des effets d'éclairage à un élément grâce à cinq lumières au maximum, pour introduire des effets d'éclairage créatifs. Ils vous permettent de contrôler les propriétés d'éclairage comme le type, la direction, l'intensité, la couleur, le centre et la largeur de l'éclairage. Il existe également une commande Calque en relief permettant d'utiliser des textures ou des motifs provenant d'autres métrages afin de produire des effets d'éclairage spéciaux, comme un effet de surface en 3D.

## Voir également

« Pour utiliser les Effets d'éclairage » à la page 264

## Postérisation, effet

Cet effet indique le nombre de niveaux tonals (ou valeurs de luminosité) pour chaque couche de l'image et mappe les pixels au plus proche. Par exemple, si vous choisissez deux niveaux tonals dans une image RVB, vous obtenez deux tons de rouge, deux tons de vert et deux tons de bleu. La plage des valeurs s'étend de 2 à 255. Si les résultats sont évidents lorsque vous réduisez le nombre de tons de gris dans une image en niveaux de gris, la postérisation donne aussi des effets intéressants avec les images couleur.

Utilisez l'option Niveau pour ajuster le nombre de niveaux tonals de chaque couche auxquels les couleurs existantes seront mappées.

## Amplification, effet

Cet effet émule l'amplificateur de l'équipement vidéo standard. Il ajuste la luminosité, le contraste, la teinte, la saturation et le pourcentage de fractionnement de l'élément.

## Ombre/Ton clair, effet

Cet effet permet d'éclaircir des sujets ombrés et de réduire les tons clairs dans une image. Cet effet n'applique pas d'assombrissement ou d'éclaircissement global à une image, mais règle plutôt les ombres et tons clairs de façon indépendante, en fonction des pixels environnants. Vous pouvez également régler le contraste global d'une image. Les paramètres par défaut sont optimisés pour corriger les images comportant des problèmes de contre-jour.

L'effet Ombre/Ton clair possède les paramètres suivants:

**Valeurs automatiques** Spécifie qu'Adobe Premiere Pro analyse et corrige automatiquement les problèmes de ton clair et d'ombre résultant d'un éclairage en contre-jour. Cette option est sélectionnée par défaut. Désélectionnez-la pour activer les contrôles manuels pour la correction des ombres et des tons clairs.

**Valeur des ombrés** Eclaircit les ombres dans l'image. Ce contrôle est uniquement actif si vous désélectionnez Valeurs automatiques.

**Valeurs des tons clairs** Assombrit les tons clairs dans l'image. Ce contrôle est uniquement actif si vous désélectionnez Valeurs automatiques.

**Lissage temporel** Spécifie la plage d'images adjacentes analysées par Adobe Premiere Pro pour déterminer le niveau de correction requis pour chaque image par rapport aux images environnantes. Par exemple, si vous définissez Lissage temporel sur 1 seconde, Adobe Premiere Pro analyse les images situées 1 seconde avant l'image affichée pour déterminer les réglages d'ombrés et de tons clairs appropriés. Si vous définissez Lissage temporel sur 0, Adobe Premiere Pro analyse chaque image de façon indépendante sans prendre en considération les images autour. Le lissage temporel permet d'effectuer des corrections avec un aspect plus lissé. Ce contrôle est uniquement actif si vous sélectionnez Valeurs automatiques.

**Détection de scène** Spécifie qu'Adobe Premiere Pro doit ignorer les changements de scène lorsque vous avez activé le Lissage temporel.

**Part de l'original** Spécifie le pourcentage de l'effet à appliquer à l'image.

Développez la catégorie Autres options pour afficher les options suivantes :

**Largeur tonale des ombres et Largeur tonale des tons clairs** Spécifiez la plage des tons réglables dans les ombres et les tons clairs. Définissez des valeurs basses pour restreindre la plage réglable uniquement aux zones plus sombres et plus claires, respectivement. Spécifiez des valeurs élevées pour développer la plage réglable. Ces options permettent d'isoler les zones devant être ajustées. Par exemple, pour éclaircir une zone sombre sans affecter les tons moyens, définissez une valeur basse pour la largeur tonale des ombres, de sorte que lorsque vous réglez l'option Valeur des ombrés, vous éclaircissez uniquement les zones les plus sombres d'une image.

**Rayon des ombres et Rayon des tons clairs** Spécifiez la taille (en pixels) de la zone autour d'un pixel qui est utilisée par l'effet pour déterminer si le pixel se trouve dans une ombre ou un ton clair. Généralement, cette valeur doit correspondre environ à la taille du sujet d'intérêt dans votre métrage.

**Correction colorimétrique** Spécifie le degré de correction des couleurs que l'effet applique aux ombres et tons clairs ajustés. Plus la valeur est élevée, plus les couleurs sont saturées. Plus la correction que vous apportez aux ombres et tons clairs est importante, plus les possibilités de correction colorimétrique seront étendues.

**Remarque :** Si vous souhaitez changer les couleurs dans toute l'image, utilisez l'effet Teinte/Saturation après avoir appliqué l'effet Ombre/Ton clair.

**Contraste des tons moyens** Spécifie le niveau de contraste que l'effet applique aux tons moyens. Spécifiez des valeurs élevées pour augmenter le contraste uniquement dans les tons moyens, tout en assombrissant les ombres et en éclaircissant les tons clairs.

**Ecrêtage noir et Ecrêtage blanc** Ces paramètres permettent de spécifier à quel point l'effet écrête les valeurs extrêmes d'ombres (niveau 0) et de tons clairs (niveau 255) de l'image. Définissez une valeur plus élevée pour obtenir une image avec plus de contraste.

## Seuil, effet

Cet effet permet de convertir des images en niveaux de gris ou en couleur en images noir et blanc fortement contrastées. Vous devez indiquer le niveau utilisé comme seuil ; tous les pixels plus clairs que le seuil indiqué sont convertis en blanc, tandis que les pixels plus foncés sont convertis en noir.



Effet Seuil : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Seuil avec différentes valeurs (centre et droite)

## Effets de flou et de netteté

### Lissage, effet

Cet effet mélange les pixels situés à la frontière des zones de couleurs très contrastées. Ainsi mélangées, les couleurs génèrent des nuances intermédiaires qui assurent une transition plus graduelle entre les zones sombres et claires.

### Défaut de mise au point, effet

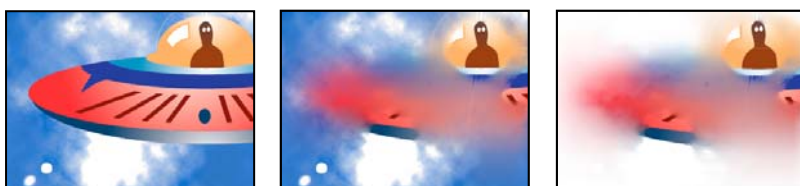
Cet effet applique un flou à l'élément pour simuler une image sortant de la plage focale de la caméra. Par exemple, un réglage d'images clés pour le flou permet de simuler un sujet qui devient net ou flou, ou qui se heurte accidentellement à la caméra. Déplacez le curseur pour fixer une intensité de flou pour l'image clé sélectionnée ; plus la valeur est élevée, plus le flou est important.

### Flou par couches, effet

Cet effet rend floues les couches rouge, verte, bleue ou alpha d'un élément. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. Utilisez cet effet pour obtenir des effets de luminescence ou pour obtenir un effet de flou qui ne devienne pas transparent sur les bords de l'élément. L'option Effet de bord décrit comment traiter les bords d'un élément flou. Si vous désélectionnez cette option, les pixels hors de l'image sont transparents, rendant ainsi les bords flous de l'image semi-transparents. Sélectionnez l'option Recopier les pixels du contour pour répéter les pixels situés sur le bord de l'élément, ce qui empêche les bords de s'assombrir et de devenir plus transparents.

### Flou composite, effet

Cet effet applique un flou aux pixels de l'élément sélectionné, en fonction des valeurs de luminance d'un calque, appelé calque de flou. Le calque de flou peut être n'importe quel élément qui contient des pixels présentant des valeurs de luminance différentes. Il est incrusté sur l'élément sélectionné, une correspondance étant établie entre les pixels des deux éléments. Si le calque de flou est noir, aucun flou n'existe au même endroit dans l'élément sélectionné. Le calque de flou sert uniquement à établir des correspondances ; il n'est pas visible dans la composition.



Effet Flou composite : Image d'origine (gauche), application de l'effet Flou composite (centre) et application de l'effet Flou composite avec le calque des nuages invisible (droite)

Cet effet est particulièrement adapté pour la simulation de tâches ou d'empreintes de doigts. Il permet aussi de simuler des scénarios de visibilité différents en fonction des conditions atmosphériques (par exemple, de la fumée ou de la chaleur), notamment lors de l'utilisation de calques de flou animés. Utilisez les options suivantes :

**A partir du calque** Désigne dans la séquence l'élément à utiliser comme calque de flou. Des valeurs lumineuses dans le calque de flou augmentent le flou dans l'élément sélectionné, tandis que des valeurs sombres le réduisent.

**Maximum** Permet de spécifier le nombre maximum de pixels pouvant être affectés par l'effet de flou dans n'importe quelle zone de l'élément sélectionné.

**Adapter la taille** Permet d'adapter le calque de flou aux dimensions de l'élément auquel il est appliqué ; sinon, le calque de flou est centré.

**Inverser le flou** Permet d'inverser les valeurs, de manière à ce que les zones qui étaient floues au préalable le soient moins, et vice versa.

## Flou directionnel, effet

L'effet Flou directionnel applique un flou directionnel à l'image, donnant ainsi l'illusion que l'élément est en mouvement.

L'effet Flou directionnel présente les paramètres suivants:

**Direction** Définit la direction du flou. Le flou s'applique uniformément autour du centre d'un pixel ; aussi, les valeurs 180 degrés et 0 degré donneront-elles le même résultat.

**Distance** Définit la portée du flou sur l'image.

## Flou accéléré, effet

L'effet Flou accéléré permet d'indiquer l'intensité du flou appliqué à une image. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. Cet effet applique le flou plus rapidement que l'effet Flou Gaussien.

## Flou gaussien, effet

L'effet Flou gaussien applique un flou à l'image, l'atténue et en élimine le bruit. Vous pouvez définir un flou horizontal, vertical ou les deux. (le terme Gaussien fait référence à la courbe en cloche (ou courbe de Gauss) générée par le mappage des valeurs colorimétriques des pixels affectés.)

## Net gaussien, effet

L'effet Net gaussien accentue l'élément de façon très marquée ; le résultat est analogue à ce que vous obtiendriez en exécutant plusieurs fois de suite la commande Net. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

## Fantôme, effet

L'effet Fantôme superpose à l'image en cours les zones transparentes des images qui la précèdent immédiatement. Cela permet, par exemple, de faire apparaître la trajectoire d'un objet mobile, comme les rebonds d'une balle. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

## Flou radial, effet

Cet effet produit un flou léger en simulant le mouvement de zoom ou de rotation d'une caméra. Sélectionnez la méthode Rotation pour appliquer le flou le long de lignes circulaires concentriques, comme si la caméra pivotait sur son axe. Sélectionnez la méthode Zoom pour appliquer le flou le long de lignes rayonnant depuis le centre. Déplacez le point dans la zone Centre du flou pour modifier l'origine du flou. Vous pouvez également définir la Valeur du flou de 1 à 100. Avec la méthode Rotation, cette valeur représente le degré de rotation ; avec la méthode Zoom, elle représente l'intensité du flou.

## Net, effet

Cet effet augmente le contraste là où il existe des variations de couleurs.

## Netteté des contours, effet

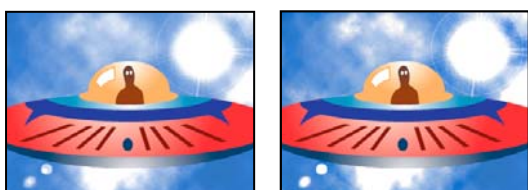
Cet effet détecte les zones de l'élément où des transitions de couleurs significatives ont lieu, et les accentuent. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

## Accentuation, effet

Cet effet permet d'augmenter le contraste entre les couleurs qui définissent un contour. Utilisez les options suivantes :

**Rayon** Permet de spécifier le nombre de pixels qui seront modifiés à proximité d'un contour. Lorsque la valeur est élevée, le contraste d'un plus grand nombre de pixels est ajusté à proximité du contour. À l'inverse, lorsque la valeur est faible, la modification affecte uniquement les pixels qui se trouvent sur le contour.

**Seuil** Permet de spécifier la tolérance en vigueur lors de la définition des contours, de manière à éviter un ajustement global du contraste pouvant générer du bruit ou donner des résultats inattendus. Les valeurs définissent la plage de contraste autorisée entre les pixels adjacents avant le réglage du contraste. Une valeur peu élevée résulte en un effet plus prononcé.



Effet Accentuation : Image d'origine (gauche) et réglage du gain sur 80, du rayon sur 24 et du seuil sur 8 pour le calque des nuages (droite)

## Effets de couche

### Effet Lunettes 3D

Cet effet permet de créer une image 3D unique en combinant deux vues 3D, à savoir la vue gauche et la vue droite. La source d'une vue peut être une image provenant d'une application 3D ou d'une caméra stéréoscopique. L'affichage des images combinées varie en fonction de la méthode utilisée pour leur création. Ainsi, vous pouvez utiliser l'effet Lunettes 3D pour créer une image stéréoscopique (anaglyptique), comportant deux perspectives légèrement différentes d'un même objet, avec des couleurs qui contrastent, et qui sont superposées. Pour créer cette image stéréoscopique, commencez par combiner les vues, puis donnez à chacune d'elle une couleur différente. Grâce à une paire de lunettes 3D dotée de verres rouge et vert ou rouge et bleu, vous obtenez alors une vision en relief de l'image.



Effet Lunettes 3D : Sélection des options Balance couleurs Rouge Bleu (gauche) et Entrelacer G. Haut D. Bas (droite)

Pour éviter tout problème avec les vues renversées, gardez à l'esprit les recommandations suivantes :

- Utilisez les mêmes dimensions verticales pour la composition et les images sources. Une différence d'un pixel équivaut à un déplacement vertical de la position d'un pixel.
- Assurez-vous que les valeurs de position de l'image sont des nombres entiers (par exemple, 240 au lieu de 239,7).
- Si vos images de vue gauche et droite sont entrelacées, désentrelacez-les avant d'appliquer l'effet Lunettes 3D. Vous évitez ainsi une non-concordance des champs.
- L'effet Lunettes 3D générant des images entrelacées, il est important de ne pas sélectionner d'option d'entrelacement dans la boîte de dialogue des paramètres de rendu.

L'effet Lunettes 3D inclut les options suivantes :

**Vue gauche et Vue droite** Indiquent l'élément utilisé pour la vue gauche et la vue droite. Il suffit d'appliquer l'effet Lunettes 3D à un élément d'une séquence. Si vous utilisez un second élément, assurez-vous que les deux éléments sont de la même taille. Il n'est pas nécessaire que le second élément soit visible dans la séquence.

**Décalage de convergence** Indique le décalage entre les deux vues. Cette option vous permet de réaligner des vues de caméra non étalonnées d'un rendu de matériau. L'alignement des photos ou des images dont le rendu a été effectué dans une application 3D est généralement incorrect et dans ce cas, il requiert l'utilisation d'une valeur de décalage de convergence négative. Si la convergence du métrage d'origine est correcte, il n'est pas nécessaire de modifier cette valeur. L'utilisation d'une image clé pour cette valeur risque de produire une animation irrégulière.

**Permuter Gauche-Droite** Permute les vues gauche et droite.

**Vue 3D** Indique le mode de rendu qu'utilise l'effet pour combiner les vues.

- **Paire stéréo** Met les deux images à l'échelle de façon à les juxtaposer dans le cadre de sélection de l'effet. Sélectionnez Permuter Gauche-Droite pour créer un effet de strabisme. La sélection du paramètre Paire stéréo désactive l'option Décalage de convergence.

- **Entrelacer G. Haut D. Bas** Sélectionne le champ supérieur (premier) de la vue gauche et le champ inférieur (second) de la vue droite, puis les combine en une seule image entrelacée ou en une séquence d'images entrelacées. Utilisez ce paramètre pour visualiser les résultats avec des lunettes à verres polarisants ou à obturateur LCD. Sélectionnez Permuter Gauche-Droite pour permuter les champs.

- **Rouge Vert GD** Teinte la vue droite en rouge et la vue gauche en vert à l'aide des valeurs de luminance de chaque image.

- **Rouge Bleu GD** Teinte la vue droite en rouge et la vue gauche en bleu à l'aide des valeurs de luminance de chaque image.

- **Balance Rouge Vert GD** Effectue la même opération que l'option Rouge Vert GD, mais elle équilibre également les couleurs de manière à réduire les ombres ou les effets fantômes obtenus lorsqu'une vue transparaît à travers l'autre. La sélection d'une valeur élevée permet de réduire le contraste global.

- **Balance Rouge Bleu GD** Effectue la même opération que l'option Rouge Bleu GD, mais elle équilibre également les couleurs de manière à réduire les ombres ou les effets fantômes.

- **Balance couleurs Rouge Bleu** Convertit l'élément en vue 3D à l'aide des couches RVB de l'élément d'origine. Cette option permet de préserver les couleurs d'origine de l'élément, mais elle risque de produire des ombres ou des effets fantômes. Pour réduire ces effets, ajustez la balance des couleurs ou réduisez la saturation de l'image, puis appliquez de nouveau l'effet Lunettes 3D. Lors de l'utilisation d'images utilisées en infographie, augmentez le niveau de noir des deux vues avant d'appliquer l'effet.

**Balance** Indique le niveau de balance des couleurs dans une vue 3D utilisant cette option. Utilisez-la pour réduire les ombres et les effets fantômes. La valeur de balance par défaut définie par l'effet Lunettes 3D lors de la sélection du paramètre Balance couleurs Rouge Bleu représente la valeur optimale : si vous définissez la valeur de balance sur 0, l'effet Lunettes 3D ne crée aucune profondeur 3D ; si vous lui affectez une valeur trop élevée, l'effet génère une sortie fortement saturée.

### Verres rouge, bleu et vert

Lors de la manipulation d'images rouges et bleues, la couleur bleue s'affiche en cyan lorsque vous la visionnez à travers une paire de lunettes dotée de verres rouge et bleu. En tant que couleurs complémentaires, le rouge et le cyan produisent une séparation optimale, car elles se filtrent mieux mutuellement. Dans le cas d'images rouges et vertes, le vert peut apparaître moins lumineux que le rouge. Toutefois, lorsque les images sont visualisées à l'aide de lunettes dotées de verres rouge et vert, les couleurs s'affichent de manière uniforme, car la valeur de luminance du vert est supérieure à celle du rouge.

### Effets fantômes

Les effets fantômes se produisent lorsque les valeurs de luminance d'une couleur sont nettement supérieures à celles d'une autre couleur, à tel point que la première couleur est visible à travers le mauvais verre des lunettes stéréoscopiques. Par exemple, lorsque le rouge a une valeur de luminance excessive, il est visible à travers le verre bleu. Lorsque vous réglez la balance, vérifiez le résultat obtenu sur le support de sortie final. Une valeur trop élevée risque de provoquer l'affichage d'une ombre négative.



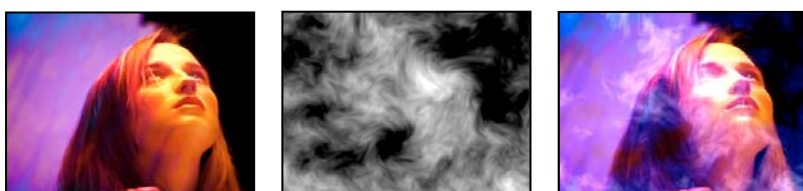
## Opérations, effet

Cet effet permet d'effectuer diverses opérations mathématiques simples dans les couches rouge, verte et bleue d'un élément.

**Opérateur** Précise l'opération mathématique à effectuer entre la valeur spécifiée pour chaque couche et sa valeur existante pour chaque pixel de l'image :

- **Et, Ou et Ou exclusif** Appliquent des combinaisons logiques bit par bit à l'aide de la valeur spécifiée.
- **Addition, Soustraction et Différence** Appliquent des fonctions mathématiques de base à l'aide de la valeur spécifiée.
- **Maximum et Minimum** Sélectionnent chaque pixel de la couche de couleur qui est respectivement inférieur ou supérieur à la valeur spécifiée et lui affecte cette valeur.
- **Masque supérieur et Masque inférieur** Désactivent la couche chaque fois qu'elle est respectivement supérieure ou inférieure à la valeur spécifiée.
- **Découpage** Désactive la couche lorsqu'elle est inférieure à la valeur spécifiée et l'active lorsqu'elle est supérieure.
- **Multipliation** Multiplie la valeur spécifiée pour chaque couche et la valeur existante de cette couche pour chaque pixel de l'image. La couleur résultante est plus foncée.
- **Superposition** Multiplie l'inverse de la valeur spécifiée pour chaque couche et la valeur existante de cette couche pour chaque pixel de l'image. La couleur résultante est plus claire.

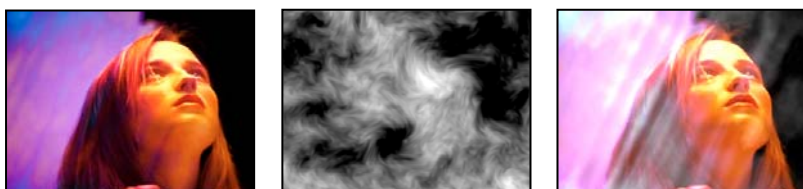
**Ecrêter le résultat** Empêche l'ensemble des fonctions de créer des valeurs de couleur qui dépassent la plage autorisée. Lorsque cette option est désélectionnée, certaines valeurs peuvent être successivement activées et désactivées, ou inversement.



Effet Opérations : Images d'origine (gauche et centre) et application de l'effet Opérations complexes (droite)

## Fondu, effet

Cet effet fusionne deux éléments en utilisant l'un de cinq modes. Un fondu croisé est une transition standard entre deux images : L'image d'origine disparaît progressivement pour laisser la place à la nouvelle image. Après avoir fusionné des éléments à l'aide de cet effet, désactivez l'élément que vous avez sélectionné dans le menu Avec le calque en sélectionnant l'élément et en choisissant Élément > Activer.



Effet Calculs : Images d'origine (gauche et centre) et application de l'effet Calculs (droite)

L'effet Calculs inclut les options suivantes :

**Couche d'entrée** Indique la couche à extraire et à fusionner avec l'élément d'origine :

- **RVBA** Affiche toutes les couches normalement.
- **Gris** Affiche la luminance de l'image RVBA d'origine.

- **Rouge/Vert/Bleu/Alpha** Convertit toutes les couches dans la valeur de la couche spécifiée.

**Inverser l'entrée** Inverse l'élément avant que l'effet procède à l'extraction des informations se rapportant à la couche spécifiée.

**Second calque** Spécifie la piste vidéo avec laquelle l'effet Calcule fusionne l'élément d'origine.

**Couche second calque** Indique la couche à fusionner avec les couches d'entrée.

**Opacité du second calque** Indique la transparence du second calque.

**Inverser second calque** Inverse le second calque avant que l'effet procède à l'extraction des informations se rapportant à la couche spécifiée et au calcul de la fusion.

**Adapter second calque** Fait coïncider les bords du second calque avec ceux du calque d'origine avant la fusion. Si cette option est désélectionnée, l'effet Calcule centre le second calque source sur le calque d'origine, puis il le rogne en suivant le contour du calque d'effet.

**Mode de fusion** Indique le mode de fusion utilisé pour fusionner l'élément d'origine avec le second calque.

**Préserver la transparence** Empêche toute modification de la couche alpha de l'élément concerné.

## Convertisseur Cineon, effet

Cet effet permet de contrôler de manière optimale les conversions de couleurs des images Cineon. Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez convertir la couleur d'un fichier Cineon à l'aide d'options utilisant l'effet Convertisseur Cineon. Pour utiliser l'effet Convertisseur Cineon, importez un fichier Cineon et ajoutez l'élément à une séquence. Vous pouvez ensuite appliquer l'effet Convertisseur Cineon à l'élément et ajuster les couleurs avec précision, tout en affichant de manière interactive les résultats dans la fenêtre Moniteur du programme. Configurez les images clés de manière à prendre en compte les modifications de tons dans le temps. À l'aide de l'interpolation d'images clés et des poignées, faites-les correspondre exactement aux modifications d'éclairage les plus irrégulières, ou conservez les valeurs par défaut du fichier et utilisez le convertisseur.

Les 10 bits de données disponibles dans chaque couche Cineon permettent d'améliorer une large gamme de tons tout en conservant l'ensemble de la balance des tons. En définissant la plage avec soin, vous serez à même de créer une version de l'image qui reproduit fidèlement l'original.

L'effet Convertisseur Cineon inclut les options suivantes :

**Type de conversion** Spécifie la méthode utilisée pour convertir le fichier Cineon :

- **Log à linéaire** Convertit un élément non-Cineon logarithmique 8 bits lorsque vous essayez d'en effectuer le rendu sous la forme d'un élément Cineon.
- **Linéaire à log** Convertit un élément contenant une doublure linéaire 8 bits d'un fichier Cineon en un élément logarithmique 8 bits, de manière à ce que ses caractéristiques d'affichage correspondent à celles du fichier Cineon d'origine.
- **Log à log** Détecte un fichier Cineon logarithmique 8 ou 10 bits lorsque vous essayez d'en effectuer le rendu sous la forme d'une doublure logarithmique 8 bits.

**Point noir 10 bits** Définit le point noir (densité minimum) pour la conversion d'un élément logarithmique Cineon 10 bits.

**Point noir interne** Définit le point noir utilisé pour l'élément dans Adobe Premiere Pro.

**Point blanc 10 bits** Définit le point blanc (densité maximum) pour la conversion d'un élément logarithmique Cineon 10 bits.

**Point blanc interne** Définit le point blanc utilisé pour le calque dans Adobe Premiere Pro.

**Gamma** Définit la valeur des tons moyens.

**Écrêtage des hautes lumières** Définit la valeur d'écrêtage utilisée pour la correction des lumières intenses.

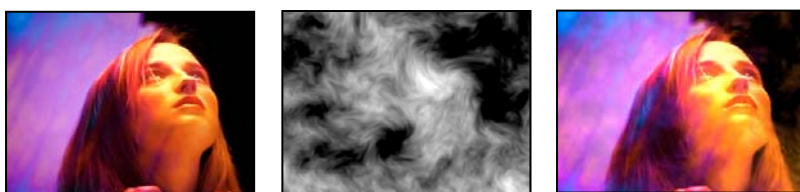
### Pour contrôler l'équilibre des tons dans un fichier Cineon

- 1 Importez le fichier Cineon dans votre projet, puis ajoutez-le à une séquence.
- 2 Sélectionnez l'élément du fichier Cineon dans le panneau Montage.

- 3 Dans le chutier Couche du panneau Effets, faites glisser l'effet Convertisseur Cineon vers la zone Effets vidéo du panneau Options d'effet ou vers l'élément Cineon dans le panneau Montage.
- 4 Choisissez une option dans le menu Type de conversion.
- 5 Ajustez le point noir en faisant glisser le curseur Point noir 10 bits vers la droite ou vers la gauche.
- 6 Ajustez le point blanc en faisant glisser le curseur Point blanc 10 bits vers la droite ou vers la gauche. Si le réglage des zones plus claires assombrit trop le reste de l'image, utilisez le curseur Ecrêtage des hautes lumières pour ajuster ces lumières intenses.
- 7 Ajustez les tons moyens en faisant glisser le curseur Gamma vers la gauche pour les assombrir et vers la droite pour les éclaircir.
- 8 Si les hautes lumières ont l'apparence de taches blanches, faites glisser le curseur Ecrêtage des hautes lumières vers la droite jusqu'à ce que les détails soient visibles. Une valeur d'écrtage élevée peut s'avérer nécessaire pour une image dont le contraste est élevé.

## Opérations complexes effet

Cet effet permet de combiner mathématiquement le calque auquel il est appliqué avec un autre calque. Il est fourni uniquement par souci de compatibilité avec des projets créés à l'aide d'anciennes versions d'After Effects qui utilisent l'effet Opérations complexes. En règle générale, il est préférable d'utiliser les modes de fusion des calques, plutôt que l'effet Opérations complexes.



Effet Opérations complexes : Images d'origine (gauche et centre) et application de l'effet Opérations complexes (droite)

L'effet Opérations complexes inclut les options suivantes :

**Second calque source** Indique la piste vidéo à utiliser avec le calque en cours pour l'opération donnée.

**Opérateur** Indique l'opération à effectuer entre les deux calques.

**Couches** Indique les couches auxquelles appliquer l'effet.

**Si dépassement** Indique comment traiter les valeurs de pixels qui dépassent la plage autorisée :

- **Découper** Indique que les valeurs sont limitées à la plage autorisée.
- **Reboucler** Indique que les valeurs qui dépassent la plage autorisée sont complètement activées ou désactivées.
- **Echelle** Indique que les valeurs maximum et minimum sont calculées et que les résultats sont ensuite adaptés de manière à ramener la plage complète à la plage des valeurs autorisées.

**Adapter le second calque** Adapte le second calque à la taille (largeur et hauteur) du calque actif. Si vous ne sélectionnez pas cette option, le second calque adopte la taille du calque source et est aligné sur l'angle supérieur gauche de ce dernier.

**Part de l'original** Ajuste l'opacité du second calque source de manière à le fusionner avec le calque d'origine.

## Inversion, effet

L'effet Négatif (vidéo) inverse les informations de couleur de l'image. L'effet Négatif présente les paramètres suivants:

**Couche** Indique la ou les couches à inverser. Chaque groupe d'options intervient dans un espace chromatique spécifique en inversant l'ensemble de l'image dans cet espace ou une seule couche.

- **RVB/Rouge/Vert/Bleu** Utilise les trois couches de couleurs additives : rouge, vert et bleu, ou une couche de couleur individuelle afin de définir les zones inversées de l'image.

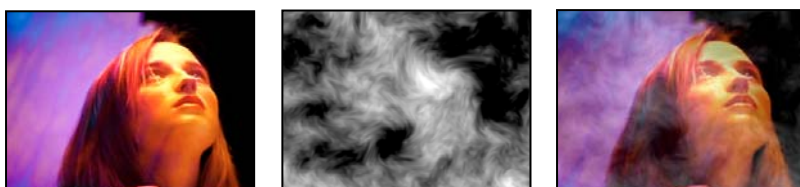
- **TLS/Teinte/Luminosité/Saturation** Utilise les trois couches des couleurs calculées : teinte, luminosité et saturation, ou une couche de couleur calculée afin de définir les zones inversées de l'image.
- **YIQ/Luminance/Chrominance phase/Chrominance quadrature** Utilise l'espace colorimétrique qui définit le signal de luminance et de chrominance de la norme NTSC, où Y désigne le signal de luminance, I et Q respectivement les signaux de phase et de quadrature de la chrominance, ou utilise les composants individuels de l'espace colorimétrique pour indiquer les zones inversées de l'image.
- **Alpha** Inverse la couche alpha de l'image. Alpha n'est pas un espace colorimétrique.

**Part de l'original** Combine l'image inversée à la version originale de l'image. Vous pouvez appliquer un fondu à l'image inversée.

## Appliquer un cache, effet

Cet effet remplace la couche alpha (cache) d'un élément par une couche provenant d'un élément d'une autre piste vidéo. Cela permet de créer des effets de cache mobile.

*Remarque : L'effet Appliquer un cache provenait à l'origine d'After Effects dans le seul but d'assurer la compatibilité avec les projets utilisant cet effet, créés dans des versions antérieures d'After Effects.*



Effet Appliquer un cache : Images d'origine (gauche et centre) et application de l'effet Appliquer un cache (droite)

Pour créer un cache mobile à l'aide de l'effet Appliquer un cache, configurez une séquence comportant deux éléments se chevauchant sur des pistes vidéo différentes. Appliquez cet effet à l'un des éléments en indiquant quel élément fournit le cache de remplacement. Vous pouvez utiliser cet effet pour créer un cache mobile, mais cette opération est plus simple et plus rapide si vous utilisez l'effet Cache de piste.

L'effet Appliquer un cache inclut les options suivantes :

**A partir du calque** Indique la piste vidéo contenant l'élément à utiliser comme cache de remplacement. Vous pouvez désigner n'importe quelle piste vidéo de la séquence.

**Utiliser comme cache** Indique la couche de l'élément spécifié à utiliser en tant que cache.

**Inverser le cache** Inverse les valeurs de transparence du cache.

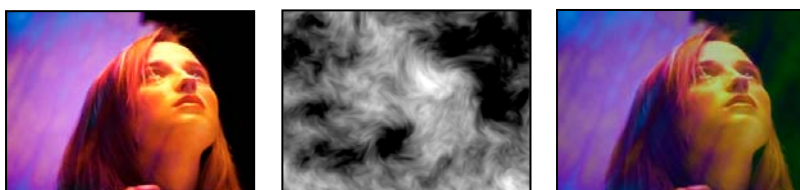
**Adapter la taille du cache** Redimensionne l'élément sélectionné en fonction de la taille de l'élément actif. Lorsque cette option est désélectionnée, l'élément désigné comme cache est centré sur le premier élément.

**Combiner cache et original** Associe le nouveau cache à l'élément actif, au lieu de le remplacer. Le cache obtenu permet à l'image de transparaître uniquement à travers les zones où l'opacité du cache actif et du nouveau cache sont identiques.

**Prémultiplier le calque cache** Prémultiplie le nouveau cache avec l'élément actif.

## Composite uni, effet

Cet effet permet de créer rapidement un composite de couleur unie placé derrière l'élément source d'origine. Les options de cet effet vous permettent de contrôler l'opacité de l'élément source et de la couleur unie et d'appliquer des modes de fusion.



*Effet Composite uni : Images d'origine (gauche et centre) et application de l'effet Composite uni (droite)*

L'effet Composite uni inclut les options suivantes :

**Opacité de la source** Indique la transparence de l'élément source.

**Couleur** Définit la teinte de la couleur unie.

**Opacité** Indique la couleur unie à combiner avec l'élément source.

**Mode de transfert** Indique le mode de transfert utilisé pour combiner l'élément d'origine avec la couleur unie.

## Effets de correction colorimétrique

### Correcteur chromatique rapide, effet

Cet effet corrige la couleur d'un élément à l'aide des options de teinte et de saturation. Il comporte également des options de niveaux permettant de corriger les niveaux d'intensité des ombres, tons moyens et tons clairs d'une image. Cet effet est recommandé pour apporter de petites corrections de couleur qui s'affichent rapidement dans la fenêtre Moniteur du programme.

L'effet Correcteur chromatique rapide inclut les options suivantes :

**Sortie** Permet d'afficher les corrections dans la fenêtre Moniteur du programme sous forme de résultats finals (Composite), de modifications de la valeur tonale (Luminance) ou d'affichage du cache alpha (Masque).

**Afficher l'écartement** Affiche la partie gauche ou supérieure de l'image en tant que vue corrigée et la partie droite ou inférieure en tant que vue d'origine.

**Disposition** Détermine si les images partagées sont côte à côte (Horizontal) ou l'une au-dessus de l'autre (Vertical).

**% d'écartement** Modifie la taille de la vue corrigée. La valeur par défaut est 50 %.

**Point blanc** Attribue une balance des blancs à une image grâce à l'outil Pipette pour essayer une couleur cible dans l'image ou à tout endroit sur le bureau de votre moniteur. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur pour définir la balance des blancs.

**Balance et angle de la teinte** Contrôle les modifications de teinte et de saturation par le biais d'une roue chromatique. Un curseur rond se déplace au centre de la roue pour contrôler la translation de la teinte (UV). Une poignée perpendiculaire sur ce curseur contrôle l'amplitude de la balance, qui influe sur le caractère plus ou moins grossier ou fin de l'option. Le cercle extérieur de la roue contrôle la rotation de la teinte.



*Les modifications apportées à la balance et à l'angle de la teinte peuvent être visualisées dans le vectorscope.*

**Angle de la teinte** Contrôle la rotation de la teinte. La valeur par défaut est 0. Les valeurs négatives entraînent une rotation de la roue chromatique vers la gauche, tandis que les valeurs positives la font tourner vers la droite.

**Amplitude de la balance** Contrôle le degré de correction de la balance des couleurs déterminé par l'angle de la balance.

**Gain de la balance** Modifie la luminosité par multiplication de façon à ce que les pixels clairs soient plus touchés que les pixels foncés.

**Angle de la balance** Contrôle la translation de la teinte.

**Saturation** Corrige la saturation des couleurs de l'image. La valeur par défaut est 100, et n'affecte pas les couleurs. Les valeurs inférieures à 100 diminuent la saturation, la valeur 0 supprimant complètement toute couleur. Les valeurs supérieures à 100 produisent des couleurs plus saturées.

**Niveau de noir auto** Augmente les niveaux de noir dans un élément pour que les niveaux les plus sombres soient au-dessus de 7,5 IRE. Une partie des tons foncés est tronquée et les valeurs des pixels intermédiaires sont redistribuées proportionnellement. Par conséquent, l'utilisation du Niveau de noir auto éclaircit les tons foncés dans une image.

**Contraste automatique** Applique simultanément le Niveau de noir auto et le Niveau de blanc auto. Ainsi, les tons clairs semblent plus foncés et les tons foncés, plus clairs.

**Niveau de blanc auto** Réduit les niveaux de blanc dans un élément pour que les niveaux les plus clairs ne dépassent pas 100 IRE. Une partie des tons clairs est tronquée et les valeurs des pixels intermédiaires sont redistribuées proportionnellement. Par conséquent, l'utilisation du Niveau de blanc auto assombrit les tons clairs dans une image.

**Niveau de noir, niveau de gris, niveau de blanc** Définit les niveaux de ton foncé le plus sombre, gris moyen et le ton clair le plus clair grâce à l'outil Pipette pour essayer une couleur cible dans l'image ou à tout endroit sur le bureau de votre moniteur. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur pour définir le noir, le gris moyen et le blanc.

**Niveaux d'entrée** Les deux curseurs Niveaux d'entrée extérieurs établissent une correspondance entre les points noir et blanc et les paramètres des curseurs Sortie. Le curseur Entrée du milieu règle le paramètre gamma de l'image. Il déplace les tons moyens et modifie les valeurs d'intensité de la plage centrale de tons gris, sans que cela influe énormément sur les tons clairs et foncés.

**Niveaux de sortie** Font correspondre les curseurs de niveau d'entrée des points noir et blanc aux valeurs définies. Par défaut, les curseurs Sortie sont au niveau 0, où les tons foncés sont complètement noirs, et au niveau 255, où les tons clairs sont complètement blancs. Par conséquent, dans la position par défaut des curseurs Sortie, le déplacement du curseur d'entrée noir fait correspondre la valeur de ton foncé au niveau 0, tandis que le déplacement du curseur de point blanc fait correspondre la valeur de ton clair au niveau 255. Les niveaux restants sont répartis entre les niveaux 0 et 255. Cette redistribution augmente la gamme de tons de l'image, augmentant ainsi son contraste global.

**Niveau d'entrée noir, Niveau d'entrée gris, Niveau d'entrée blanc** Réglez les niveaux d'entrée des points noirs, des tons moyens et les points blancs pour les tons foncés, les tons moyens, les tons clairs.

**Niveau de sortie noir, Niveau de sortie blanc** Réglez les niveaux de sortie correspondants pour les niveaux d'entrées de noir et de blanc pour les tons foncés, les tons moyens, les tons clairs.

## Voir également

« Pour appliquer les effets de Correction des couleurs » à la page 250

« Commandes de balance des couleurs, d'angle et de saturation. » à la page 253

« Modification des couleurs et de la luminance » à la page 248

## Effet Correcteur de luminance

Cet effet permet de régler la luminosité et le contraste dans les tons clairs, les tons moyens et les tons foncés d'un élément. Vous pouvez également indiquer la gamme de couleurs à corriger à l'aide des options de correction colorimétrique secondaire.

L'effet Correcteur de luminance inclut les options suivantes :

**Sortie** Permet d'afficher les modifications dans le moniteur du programme sous la forme de résultats finals (Composite), de corrections de la valeur tonale (Luminance), d'affichage du cache alpha (Masque) ou d'une représentation en trois tons de la position des tons foncés, moyens et clairs (Gamme de tons).

**Afficher l'écartement** Affiche la partie gauche ou supérieure de l'image en tant que vue corrigée et la partie droite ou inférieure en tant que vue d'origine.

**Disposition** Détermine si les images partagées sont côte à côte (Horizontal) ou l'une au-dessus de l'autre (Vertical).

**% d'écartement** Modifie la taille de la vue corrigée. La valeur par défaut est 50 %.

**Définition de la gamme de tons** Définit la gamme des tons foncés et des tons clairs à l'aide des options de seuil et de seuil avec variation décroissante (adoucissement). Cliquez sur le triangle pour afficher les options de définition de la gamme de tons. Faites glisser un curseur carré pour régler les valeurs de seuil. Faites glisser un curseur triangulaire pour régler la valeur d'adoucissement (lissage).

**Remarque :** Sélectionnez *Plage tonale* dans le menu *Sortie* pour afficher les différentes plages tonales lorsque vous réglez les curseurs de définition de la gamme de tons.

**Gamme de tons** Indique si les réglages de luminosité s'appliquent à l'image entière (Tons globaux), ou uniquement aux tons clairs, aux tons moyens ou aux tons foncés.

**Luminosité** Règle le niveau de noir dans un élément. Utilisez cette option de sorte que le contenu noir de l'image apparaissent comme noir.

**Contraste** Modifie le contraste de l'image en réglant le gain à partir de la valeur de contraste d'origine de l'élément.

**Niveau de contraste** Définit la valeur de contraste d'origine de l'élément.

**Gamma** Modifie les valeurs de tons moyens de l'image sans toucher les niveaux de noir et de blanc. Cela modifie le contraste plus que la forme de la courbe dans l'effet *Courbe de luminosité*. Cette option permet de modifier les images qui sont trop foncées ou trop claires, sans déformer les tons foncés ou clairs.

**Piédestal** Modifie une image en ajoutant un décalage fixe aux valeurs des pixels. Utilisez cette option avec l'option *Gain* pour augmenter la luminosité d'une image.

**Gain** Modifie le taux de contraste global d'une image en réglant les valeurs de luminosité par multiplication. Les pixels les plus clairs sont plus touchés que les pixels les plus sombres.

**Correction colorimétrique secondaire** Indique la gamme de couleurs à corriger par l'effet. Vous pouvez définir la couleur par la teinte, la saturation et la luminosité. Cliquez sur le triangle pour accéder aux options.

**Remarque :** Choisissez *Masque* dans le menu *Sortie* pour afficher les zones de l'image sélectionnées lorsque vous avez défini la gamme de couleurs.

**Centre** Définit la couleur centrale dans la gamme que vous spécifiez. Sélectionnez l'outil *Pipette* et cliquez n'importe où sur l'écran pour désigner une couleur, qui est alors affichée dans l'échantillon de couleur. Utilisez l'outil *Pipette +* pour étendre la plage chromatique et l'outil *Pipette -* pour la réduire. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le *Sélecteur de couleur Adobe* et sélectionner une couleur centrale.

**Teinte, Saturation et Luminance** Indiquent la gamme de couleurs à corriger par la teinte, la saturation ou la luminosité. Cliquez sur le triangle en regard du nom de l'option pour accéder aux options de seuils et d'adoucissement (lissage), afin de définir la gamme de teinte, de saturation ou de luminosité.

**Adoucir** Rend les limites de la zone spécifiée plus diffuses, en fusionnant davantage la correction avec l'image d'origine. Une valeur plus élevée améliore le lissage.

**Amincissement des bords** Définit la zone spécifiée plus précisément. Les corrections sont plus prononcées. Une valeur plus élevée améliore la définition de la zone spécifiée.

**Inverser la couleur limite** Corrige toutes les couleurs à l'exception de la gamme que vous avez définie avec les paramètres de correction colorimétrique secondaire.

## Voir également

« Modification des couleurs et de la luminosité » à la page 248

## Effet Courbe de luminosité

Cet effet règle la luminosité et le contraste d'un élément par le biais d'une modification de courbe. Vous pouvez également indiquer la gamme de couleurs à corriger à l'aide des options de correction colorimétrique secondaire.

L'effet *Courbe de luminosité* inclut les options suivantes :

**Sortie** Permet d'afficher les corrections dans la fenêtre *Moniteur* du programme sous forme de résultats finals (*Composite*), de modifications de la valeur tonale (*Luminance*) ou d'affichage du cache alpha (*Masque*).

**Afficher l'écartement** Affiche la partie gauche ou supérieure de l'image en tant que vue corrigée et la partie droite ou inférieure en tant que vue d'origine.

**Disposition** Détermine si les images partagées sont côte à côte (Horizontal) ou l'une au-dessus de l'autre (Vertical).

**% d'écartement** Modifie la taille de la vue corrigée. La valeur par défaut est 50 %.

**Luminance** Modifie la luminosité et le contraste de l'élément lorsque vous modifiez la forme de la courbe. Infléchir la courbe vers le haut éclaircit l'élément et infléchir la courbe vers le bas assombrit l'élément. Les sections les plus infléchies de la courbe représentent les parties de l'image affichant un contraste très important. Cliquez pour ajouter un point à la courbe puis faites glisser pour modifier sa forme. Vous pouvez modifier jusqu'à 16 points sur la courbe. Pour supprimer un point, faites-le glisser hors du graphique.

**Correction colorimétrique secondaire** Indique la gamme de couleurs à corriger par l'effet. Vous pouvez définir la couleur par la teinte, la saturation et la luminance. Cliquez sur le triangle pour accéder aux options.

**Remarque :** Choisissez Masque dans le menu Sortie pour afficher les zones de l'image sélectionnées lorsque vous avez défini la gamme de couleurs.

**Centre** Définit la couleur centrale dans la gamme que vous spécifiez. Sélectionnez l'outil Pipette et cliquez n'importe où sur l'écran pour désigner une couleur, qui est alors affichée dans l'échantillon de couleur. Utilisez l'outil Pipette + pour étendre la plage chromatique et l'outil Pipette - pour la réduire. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur centrale.

**Teinte, Saturation et Luminance** Indiquent la gamme de couleurs à corriger par la teinte, la saturation ou la luminance. Cliquez sur le triangle en regard du nom de l'option pour accéder aux options de seuils et d'adoucissement (lissage), afin de définir la gamme de teinte, de saturation ou de luminance.

**Adoucir** Rend les limites de la zone spécifiée plus diffuses, en fusionnant davantage la correction avec l'image d'origine. Une valeur plus élevée améliore le lissage.

**Amincissement des bords** Définit la zone spécifiée plus précisément. Les corrections sont plus prononcées. Une valeur plus élevée améliore la définition de la zone spécifiée.

**Inverser la couleur limite** Corrige toutes les couleurs à l'exception de la gamme que vous avez définie avec les paramètres de correction colorimétrique secondaire.

## Voir également

« Pour modifier les couleurs et la luminance grâce aux courbes. » à la page 255

« Modification des couleurs et de la luminance » à la page 248

## Correcteur chromatique RVB, effet

Cet effet règle la couleur dans un élément en appliquant des modifications aux gammes de tons que vous définissez pour les tons clairs, moyens et foncés. Il vous permet d'apporter des modifications de tons individuellement à chaque couche de couleur. Vous pouvez également indiquer la gamme de couleurs à corriger à l'aide des options de correction colorimétrique secondaire.

L'effet Correcteur chromatique RVB inclut les options suivantes :

**Sortie** Permet d'afficher les modifications dans la fenêtre Moniteur du programme sous la forme de résultats finals (Composite), de corrections de la valeur tonale (Luminance), d'affichage du cache alpha (Masque) ou d'une représentation en trois tons de la position des tons foncés, moyens et clairs (Gamme de tons).

**Afficher l'écartement** Affiche la partie gauche ou supérieure de l'image en tant que vue corrigée et la partie droite ou inférieure en tant que vue d'origine.

**Disposition** Détermine si les images partagées sont côte à côte (Horizontal) ou l'une au-dessus de l'autre (Vertical).

**% d'écartement** Modifie la taille de la vue corrigée. La valeur par défaut est 50 %.



**Définition de la gamme de tons** Définit la gamme des tons foncés et des tons clairs à l'aide des options de seuil et de seuil avec variation décroissante :

- **Seuil des tons foncés** Détermine la gamme des tons foncés.
- **Adoucissement des tons foncés** Détermine la gamme des tons foncés avec adoucissement.
- **Seuil des tons clairs** Détermine la gamme des tons clairs.
- **Adoucissement des tons clairs** Détermine la gamme des tons clairs avec adoucissement.



*Sélectionnez Plage tonale dans le menu contextuel de Sortie pour afficher les tons clairs, moyens et foncés lorsque vous réglez les curseurs de définition de la gamme de tons.*

**Gamme de tons** Indique si la correction colorimétrique s'applique à l'image entière (Tons globaux), ou uniquement aux tons clairs, aux tons moyens ou aux tons foncés.

**Gamma** Modifie les valeurs de tons moyens de l'image sans toucher les niveaux de noir et de blanc. Cette option permet de modifier les images qui sont trop foncées ou trop claires, sans déformer les tons foncés ou clairs.

**Piédestal** Modifie une image en ajoutant un décalage fixe aux valeurs des pixels. Utilisez cette option avec l'option Gain pour augmenter la luminosité d'une image.

**Gain** Modifie le taux de contraste global d'une image en réglant les valeurs de luminosité par multiplication. Les pixels les plus clairs sont plus touchés que les pixels les plus sombres.

**RVB** Permet de régler individuellement les valeurs de tons moyens, le contraste et la luminosité de chaque couche de couleur. Cliquez sur le triangle pour développer les options permettant de définir les valeurs gamma, de piédestal et de gain de chaque couche.

- **Gamma rouge, Gamma vert et Gamma bleu** Modifie les valeurs de tons moyens de la couche rouge, verte ou bleue sans toucher les niveaux de noir et de blanc.

- **Piédestal rouge, Piédestal vert et Piédestal bleu** Modifie les valeurs tonales de la couche rouge, verte ou bleue en ajoutant un décalage fixe aux valeurs de pixels de la couche. Utilisez cette option avec l'option Gain pour augmenter la luminosité globale de la couche.

- **Gain rouge, Gain vert et Gain bleu** Modifie la luminosité de la couche rouge, verte ou bleue par multiplication de façon à ce que les pixels clairs soient plus touchés que les pixels foncés.

**Correction colorimétrique secondaire** Indique la gamme de couleurs à corriger par l'effet. Vous pouvez définir la couleur par la teinte, la saturation et la luminance. Cliquez sur le triangle pour accéder aux options.

**Remarque :** Choisissez Masque dans le menu Sortie pour afficher les zones de l'image sélectionnées lorsque vous avez défini la gamme de couleurs.

**Centre** Définit la couleur centrale dans la gamme que vous spécifiez. Sélectionnez l'outil Pipette et cliquez n'importe où sur l'écran pour désigner une couleur, qui est alors affichée dans l'échantillon de couleur. Utilisez l'outil Pipette + pour étendre la plage chromatique et l'outil Pipette – pour la réduire. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur centrale.

**Teinte, Saturation et Luminance** Indiquent la gamme de couleurs à corriger par la teinte, la saturation ou la luminance. Cliquez sur le triangle en regard du nom de l'option pour accéder aux options de seuils et d'adoucissement (lissage), afin de définir la gamme de teinte, de saturation ou de luminance.

**Adoucir** Rend les limites de la zone spécifiée plus diffuses, en fusionnant davantage la correction avec l'image d'origine. Une valeur plus élevée améliore le lissage.

**Amincissement des bords** Définit la zone spécifiée plus précisément. Les corrections sont plus prononcées. Une valeur plus élevée améliore la définition de la zone spécifiée.

**Inverser la couleur limite** Corrige toutes les couleurs à l'exception de la gamme que vous avez définie avec les paramètres de correction colorimétrique secondaire.

## Voir également

« Pour appliquer les effets de Correction des couleurs » à la page 250

« Modification des couleurs et de la luminance » à la page 248

## Effet Courbes RVB

Cet effet corrige la couleur d'un élément en utilisant des réglages de courbe pour chaque couche de couleur. Chaque courbe permet de régler jusqu'à 16 points différents dans la gamme de tons d'une image. Vous pouvez également indiquer la gamme de couleurs à corriger à l'aide des options de correction colorimétrique secondaire.

L'effet Courbe RVB inclut les options suivantes :

**Sortie** Permet d'afficher les modifications dans la fenêtre Moniteur du programme sous la forme de résultats finals (Composite), de corrections de la valeur tonale (Luminance), d'affichage du cache alpha (Masque) ou d'une représentation en trois tons des tons foncés, moyens et clairs (Gamme de tons).

**Afficher l'écartement** Affiche une partie de l'image en tant que vue corrigée et l'autre partie en tant que vue d'origine.

**Disposition** Détermine si les images partagées sont côte à côte (Horizontal) ou l'une au-dessus de l'autre (Vertical).

**% d'écartement** Modifie la taille de la vue corrigée. La valeur par défaut est 50 %.

**Principal** Modifie la luminosité et le contraste de toutes les couches lorsque vous modifiez la forme de la courbe. Infléchir la courbe vers le haut éclaircit l'élément et infléchir la courbe vers le bas assombrit l'élément. Les sections les plus infléchies de la courbe représentent les parties de l'image affichant un contraste très important. Cliquez pour ajouter un point à la courbe puis faites glisser pour modifier sa forme. Vous pouvez ajouter 16 points au maximum. Pour supprimer un point, faites-le glisser hors du graphique.

**Rouge, Vert et Bleu** Modifie la luminosité et le contraste de la couche rouge, verte ou bleue lorsque vous modifiez la forme de la courbe. Une inclinaison de la courbe vers le haut éclaircit la couche, tandis qu'une inclinaison vers le bas assombrit la couche. Les segments les plus raides de la courbe représentent les parties les plus contrastées de la couche. Cliquez pour ajouter un point à la courbe puis faites glisser pour modifier sa forme. Vous pouvez modifier jusqu'à 16 points sur la courbe. Pour supprimer un point, faites-le glisser hors du graphique.

**Correction colorimétrique secondaire** Indique la gamme de couleurs à corriger par l'effet. Vous pouvez définir la couleur par la teinte, la saturation et la luminance. Cliquez sur le triangle pour accéder aux options.

**Remarque :** Choisissez Masque dans le menu Sortie pour afficher les zones de l'image sélectionnées lorsque vous avez défini la gamme de couleurs.

**Centre** Définit la couleur centrale dans la gamme que vous spécifiez. Sélectionnez l'outil Pipette et cliquez n'importe où sur l'écran pour désigner une couleur, qui est alors affichée dans l'échantillon de couleur. Utilisez l'outil Pipette + pour étendre la plage chromatique et l'outil Pipette – pour la réduire. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur centrale.

**Teinte, Saturation et Luminance** Indiquent la gamme de couleurs à corriger par la teinte, la saturation ou la luminance. Cliquez sur le triangle en regard du nom de l'option pour accéder aux options de seuils et d'adoucissement (lissage), afin de définir la gamme de teinte, de saturation ou de luminance.

**Adoucir** Rend les limites de la zone spécifiée plus diffuses, en fusionnant davantage la correction avec l'image d'origine. Une valeur plus élevée améliore le lissage.

**Amincissement des bords** Définit la zone spécifiée plus précisément. Les corrections sont plus prononcées. Une valeur plus élevée améliore la définition de la zone spécifiée.

**Inverser la couleur limite** Corrige toutes les couleurs à l'exception de la gamme que vous avez définie avec les paramètres de correction colorimétrique secondaire.

## Voir également

« Pour modifier les couleurs et la luminance grâce aux courbes. » à la page 255

« Modification des couleurs et de la luminance » à la page 248

## Effet Correcteur chromatique tridirectionnel

Cet effet permet d'effectuer des corrections subtiles en réglant la teinte, la saturation et la luminosité des tons foncés, moyens et clairs d'un élément. Cet effet comprend un histogramme qui affiche la luminance de l'image. Vous pouvez affiner encore les réglages en indiquant la gamme de couleurs à corriger à l'aide des options de correction colorimétrique secondaire.

L'effet Correcteur chromatique à trois voies inclut les options suivantes :

**Sortie** Permet d'afficher les modifications dans la fenêtre Moniteur du programme sous la forme de résultats finals (Composite), de corrections de la valeur tonale (Luminance), d'affichage du cache alpha (Masque) ou d'une représentation en trois tons des tons foncés, moyens et clairs (Gamme de tons).

**Afficher l'écartement** Affiche une partie de l'image en tant que vue corrigée et l'autre partie en tant que vue d'origine.

**Disposition** Détermine si les images partagées sont côte à côte (Horizontal) ou l'une au-dessus de l'autre (Vertical).

**% d'écartement** Modifie la taille de la vue corrigée. La valeur par défaut est 50 %.

**Balance des noirs, des gris et des blancs** Attribue une balance des noirs, des gris moyens ou des blancs à un élément. Utilisez l'outil Pipette pour essayer une couleur cible dans l'image, ou choisissez une couleur dans le Sélecteur de couleur Adobe.

**Définition de la gamme de tons** Définit la gamme des tons foncés, moyens et clairs dans un élément. Faites glisser les curseurs carrés pour régler les valeurs de seuil. Faites glisser les curseurs triangulaires pour régler le degré d'adoucissement (lissage).



Sélectionnez *Plage tonale* dans le menu contextuel de *Sortie* pour afficher les tons clairs, moyens et foncés lorsque vous réglez les curseurs de définition de la gamme de tons.

**Seuil des tons foncés, Adoucissement des tons foncés, Seuil des tons clairs, Adoucissement des tons clairs** Déterminent le seuil et l'adoucissement des tons foncés, moyens et clairs dans un élément. Entrez des valeurs ou cliquez sur le triangle en regard du nom de l'option et faites glisser le curseur.

**Gamme de tons** Sélectionne la plage tonale réglée par les contrôles Angle de la teinte, Amplitude de la balance, Gain de la balance, Saturation et Niveaux. Les tons clairs sont la gamme par défaut. Les autres options du menu contextuel sont Tons globaux, Tons foncés et Tons moyens.

**Remarque :** Vous pouvez toujours régler les trois plages tonales en utilisant les trois roues chromatiques même après avoir fait votre choix dans le menu contextuel de *plage tonale*.

**Balance et angle de la teinte tridirectionnelle** Contrôle les réglages de teinte et de saturation par le biais de trois roues chromatiques pour les tons foncés (roue de gauche), les tons moyens (roue centrale) et les tons clairs (roue de droite). Une seule roue de tons globaux apparaît lorsque vous choisissez Tons globaux dans le menu contextuel Gamme de tons. Un curseur rond se déplace au centre de la roue pour contrôler la translation de la teinte (UV). Une poignée perpendiculaire sur ce curseur contrôle l'amplitude de la balance, qui influe sur le caractère plus ou moins grossier ou fin de l'option. Le cercle extérieur de la roue contrôle la rotation de la teinte.

**Angle de la teinte des tons clairs/moyens/foncés** Contrôle la rotation de la teinte dans les tons clairs, moyens ou foncés. La valeur par défaut est 0. Les valeurs négatives entraînent une rotation de la roue chromatique vers la gauche, tandis que les valeurs positives la font tourner vers la droite.

**Amplitude de la balance des tons clairs/moyens/foncés** Contrôle le degré de correction de la balance des couleurs déterminé par l'angle de la balance. Le réglage peut être appliqué aux tons clairs, moyens et foncés.

**Gain de la balance des tons clairs/moyens/foncés** Modifie la luminosité par multiplication de façon à ce que les pixels clairs soient plus touchés que les pixels foncés. Le réglage peut être appliqué aux tons clairs, moyens et foncés.

**Angle de la balance des tons clairs/moyens/foncés** Contrôle la translation de la teinte dans les tons clairs, moyens ou foncés.

**Saturation des tons clairs/moyens/foncés** Règle la saturation de la couleur dans les tons clairs, moyens ou foncés. La valeur par défaut est 100, et n'affecte pas les couleurs. Les valeurs inférieures à 100 diminuent la saturation, la valeur 0 supprimant complètement toute couleur. Les valeurs supérieures à 100 produisent des couleurs plus saturées.

**Niveau de noir auto** Augmente les niveaux de noir dans un élément pour que les niveaux les plus sombres soient au-dessus de 7,5 IRE. Une partie des tons foncés est tronquée et les valeurs des pixels intermédiaires sont redistribuées proportionnellement. Par conséquent, l'utilisation du Niveau de noir auto éclaircit les tons foncés dans une image.

**Contraste automatique** Applique simultanément le Niveau de noir auto et le Niveau de blanc auto. Ainsi, les tons clairs semblent plus foncés et les tons foncés, plus clairs.

**Niveau de blanc auto** Réduit les niveaux de blanc dans un élément pour que les niveaux les plus clairs ne dépassent pas 100 IRE. Une partie des tons clairs est tronquée et les valeurs des pixels intermédiaires sont redistribuées proportionnellement. Par conséquent, l'utilisation du Niveau de blanc auto assombrit les tons clairs dans une image.

**Niveau de noir, niveau de gris, niveau de blanc** Définit les niveaux de ton foncé le plus sombre, gris moyen et le ton clair le plus clair grâce à l'outil Pipette pour essayer une couleur cible dans l'image ou à tout endroit sur le bureau de votre moniteur. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur pour définir le noir, le gris moyen et le blanc.

**Niveaux d'entrée** Les deux curseurs Niveaux d'entrée extérieurs établissent une correspondance entre les points noir et blanc et les paramètres des curseurs Sortie. Le curseur Entrée du milieu règle le paramètre gamma de l'image. Il déplace les tons moyens et modifie les valeurs d'intensité de la plage centrale de tons gris, sans que cela influe énormément sur les tons clairs et foncés.

**Niveaux de sortie** Font correspondre les curseurs de niveau d'entrée des points noir et blanc aux valeurs définies. Par défaut, les curseurs Sortie sont au niveau 0, où les tons foncés sont complètement noirs, et au niveau 255, où les tons clairs sont complètement blancs. Par conséquent, dans la position par défaut des curseurs Sortie, le déplacement du curseur d'entrée noir fait correspondre la valeur de ton foncé au niveau 0, tandis que le déplacement du curseur de point blanc fait correspondre la valeur de ton clair au niveau 255. Les niveaux restants sont répartis entre les niveaux 0 et 255. Cette redistribution augmente la gamme de tons de l'image, augmentant ainsi son contraste global.

**Niveau d'entrée noir, Niveau d'entrée gris, Niveau d'entrée blanc** Réglez les niveaux d'entrée des points noirs, des tons moyens et les points blancs pour les tons foncés, les tons moyens, les tons clairs.

**Niveau de sortie noir, Niveau de sortie blanc** Réglez les niveaux de sortie correspondants pour les niveaux d'entrées de noir et de blanc pour les tons foncés, les tons moyens, les tons clairs.

**Correction colorimétrique secondaire** Indique la gamme de couleurs à corriger par l'effet. Vous pouvez définir la couleur par la teinte, la saturation et la luminance. Cliquez sur le triangle pour accéder aux options.

**Remarque :** Choisissez Masque dans le menu Sortie pour afficher les zones de l'image sélectionnées lorsque vous avez défini la gamme de couleurs.

**Centre** Définit la couleur centrale dans la gamme que vous spécifiez. Sélectionnez l'outil Pipette et cliquez n'importe où sur l'écran pour désigner une couleur, qui est alors affichée dans l'échantillon de couleur. Utilisez l'outil Pipette + pour étendre la plage chromatique et l'outil Pipette – pour la réduire. Vous pouvez également cliquer sur le nuancier pour ouvrir le Sélecteur de couleur Adobe et sélectionner une couleur centrale.

**Teinte, Saturation et Luminance** Indiquent la gamme de couleurs à corriger par la teinte, la saturation ou la luminance. Cliquez sur le triangle en regard du nom de l'option pour accéder aux options de seuils et d'adoucissement (lissage), afin de définir la gamme de teinte, de saturation ou de luminance.

**Adoucir** Rend les limites de la zone spécifiée plus diffuses, en fusionnant davantage la correction avec l'image d'origine. Une valeur plus élevée améliore le lissage.

**Amincissement des bords** Définit la zone spécifiée plus précisément. Les corrections sont plus prononcées. Une valeur plus élevée améliore la définition de la zone spécifiée.

**Inverser la couleur limite** Corrige toutes les couleurs à l'exception de la gamme que vous avez définie avec les paramètres de correction colorimétrique secondaire.

## Voir également

« Pour appliquer les effets de Correction des couleurs » à la page 250

« Modification des couleurs et de la luminance » à la page 248

## Effet Limiteur vidéo

Cet effet permet de limiter la luminance et la couleur dans l'élément de sorte qu'elles tombent dans les limites que vous définissez. Cet effet est utile pour préserver le plus possible la vidéo alors que son signal est réglé à la baisse afin qu'il intègre les limites de diffusion.

**Afficher l'écartement** Affiche une partie de l'image en tant que vue corrigée et l'autre partie en tant que vue d'origine.

**Disposition** Détermine si les images partagées sont côte à côte (Horizontal) ou l'une au-dessus de l'autre (Vertical).

**% d'écartement** Modifie la taille de la vue corrigée. La valeur par défaut est 50 %.

**Axe de réduction** Permet de définir les limites de la gamme de luminance (Réduction de la luminance), de couleur (Réduction de la chrominance), de couleur et de luminance (Chrominance et Luminance), ou le signal vidéo global (Limite intelligente). Les contrôles Min et Max disponibles dépendent de l'option Axe de réduction choisie.

**Luminance min.** Définit le niveau le plus sombre dans une image.

**Luminance max.** Définit le niveau le plus clair dans une image.

**Chrominance min.** Définit la saturation la plus basse pour les couleurs d'une image.

**Chrominance max.** Définit la saturation maximale pour les couleurs d'une image.

**Signal min** Définit le signal vidéo minimal comprenant à la fois la luminosité et la saturation.

**Signal max** Définit le signal vidéo maximal comprenant à la fois la luminosité et la saturation.

**Méthode de réduction** Permet de comprimer certaines gammes de tons afin de conserver les détails dans les gammes importantes (Compression des tons clairs, Compression des tons moyens, Compression des tons foncés ou Compression des tons clairs et foncés) ou de comprimer toutes les gammes de tons (Compression globale). Compression globale est l'option par défaut.

**Définition de la gamme de tons** Définit la gamme des tons foncés, moyens et clairs dans un élément. Faites glisser les curseurs carrés pour régler les valeurs de seuil. Faites glisser les curseurs triangulaires pour régler le degré d'adoucissement (lissage).

**Seuil des tons foncés, Adoucissement des tons foncés, Seuil des tons clairs, Adoucissement des tons clairs** Déterminent le seuil et l'adoucissement des tons foncés, moyens et clairs dans un élément. Entrez des valeurs ou cliquez sur le triangle en regard du nom de l'option et faites glisser le curseur.

## Voir également

« Modification des couleurs et de la luminance » à la page 248

# Effets de déformation

## Courbure, effet

Cet effet déforme l'élément en donnant l'impression qu'une onde le traverse verticalement et horizontalement. Vous pouvez obtenir de nombreuses formes de courbures, de tailles et de fréquences diverses.

L'effet Courbure présente les paramètres suivants:

**Direction** Indique la direction de l'onde :

- **Entrée** Force l'onde à se déplacer vers le centre de l'élément.
- **Sortie** Force l'onde à se déplacer du centre de l'élément vers l'extérieur.

**Onde** Indique la forme de l'onde. Vous avez le choix entre sinusoïde, cercle, triangle ou carré.


**Intensité** Indique la hauteur de l'onde.

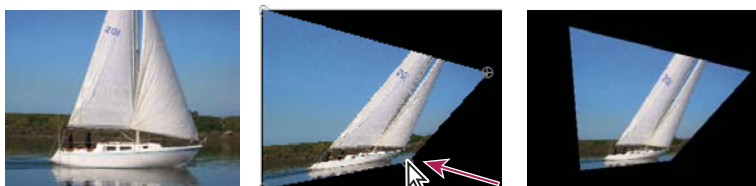
**Fréquence** Indique la fréquence de l'onde. Pour obtenir une onde verticale ou horizontale uniquement, déplacez le curseur *Fréquence* complètement à gauche pour la direction à ignorer.

**Largeur** Indique la largeur de l'onde.

## Quatre coins, effet

Cet effet déforme une image en modifiant la position de ses quatre coins. Utilisez-le pour étirer, réduire, incliner ou tordre une image, ou pour simuler une perspective ou un mouvement de rotation à partir du bord d'un élément, notamment l'ouverture d'une porte.

**Remarque :** Vous pouvez manipuler directement les propriétés de l'effet *Quatre coins* dans le moniteur du programme en cliquant sur l'icône *Transformation*  à côté de *Quatre coins* dans le panneau *Options d'effet*. Faites glisser l'une des quatre poignées d'angle pour régler les propriétés.



Effet *Quatre coins* : Image d'origine (gauche), coin déplacé (centre) et image finale (droite)

## Déformation de la lentille, effet

Cet effet simule un objectif déformé par lequel l'élément serait vu.

L'effet *Déformation de la lentille* présente les paramètres suivants:

**Courbure** Modifie la courbure de la lentille. Indiquez une valeur négative pour rendre l'image concave, une valeur positive pour la rendre convexe.

**Décentrement vertical et horizontal** Déplace le point focal de la lentille ; l'image se courbe et se brouille. Lorsque des valeurs sont excessives, l'image se recourbe sur elle-même.

**Effet de prisme vertical et horizontal** Crée un effet analogue au décentrement vertical ou horizontal, à ceci près que l'image ne boucle pas sur elle-même à des valeurs extrêmes.

**Fond** Indique la couleur d'arrière-plan.

**Fond alpha** Rend le fond transparent afin que les pistes sous-jacentes soient visibles. Dans le panneau *Options d'effet*, cliquez sur *Configurer* pour accéder à cette option.

## Effet Loupe

L'effet *Loupe* agrandit une zone particulière d'un élément. Cet effet agit comme une loupe sur une zone de l'image. Vous pouvez aussi l'utiliser pour mettre à l'échelle l'image entière selon un facteur supérieur à 100 % tout en conservant la même résolution.



Effet *Loupe* : Image d'origine (gauche) et application de l'effet *Loupe* avec différentes valeurs (centre et droite)

L'effet *Loupe* inclut les options suivantes :

**Forme** Définit la forme de la zone agrandie.

**Centre** Définit le centre de la zone agrandie.

**Zoom** Définit le facteur d'agrandissement (ou échelle) de la zone que vous sélectionnez. Les valeurs représentent le pourcentage de l'échelle.

**Interdépendance** Définit la manière dont l'effet associe les valeurs Taille, Zoom et Contour progressif pour qu'elles augmentent ou diminuent de façon proportionnelle. Si l'option Interdépendance n'est pas réglée sur Aucune, l'option Redimensionner le calque est désactivée.

- **Aucune** Indique que les options Taille, Zoom et Contour progressif fonctionnent indépendamment les uns des autres.
- **Taille - zoom** Indique que la taille de la zone agrandie augmente ou diminue proportionnellement aux variations du zoom.
- **Taille/contour progressif - zoom** Indique que la taille et le contour progressif de la zone agrandie augmentent ou diminuent proportionnellement aux variations du zoom.

**Taille** Définit, en pixels, la taille de la zone agrandie. Si vous spécifiez une taille supérieure à celle du calque source d'origine, la zone agrandie risque de s'étendre au-delà du cadre de composition, selon l'emplacement du centre. Néanmoins, l'effet conserve la résolution de l'image.

**Contour progressif** Définit le contour progressif, en pixels, que l'effet applique au contour de la zone agrandie. Les valeurs élevées adoucissent le contour de cette zone, et le fusionnent avec le calque sous-jacent. Les valeurs faibles accentuent le contour de la zone agrandie.

**Opacité** Définit la transparence de la zone agrandie. La valeur d'opacité du calque d'effet dans la fenêtre Montage représente le paramètre 100 % de cette option.

**Echelle** Définit le type d'échelle que l'effet utilise pour agrandir une image :

- **Standard** Utilise une échelle standard. Cette méthode conserve la netteté de l'image, mais produit des contours pixellisés avec les valeurs élevées.
- **Lissage** Utilise des algorithmes de courbes splines. Si vous agrandissez l'image au-delà de 100 %, cette option réduit la pixellisation des contours et conserve la qualité de l'image. Cette option donne de bons résultats avec des valeurs de zoom élevées.
- **Dispersion** Dispersion crée un flou ou insère du bruit dans l'image lors de son agrandissement.

**Mode de transfert** Définit le mode de transfert que l'effet utilise pour combiner la zone agrandie avec l'élément d'origine. Le paramètre Aucun affiche des pixels transparents autour de la zone agrandie.

**Redimensionner le calque** Si ce paramètre est sélectionné, l'effet utilise uniquement les limites comme contour de l'élément lorsque la zone agrandie s'étend au-delà des limites de l'élément d'origine. Si ce paramètre est désactivé, toute zone de l'image extérieure au cadre de sélection de l'élément d'origine est rognée suivant les limites de l'élément.


## Miroir, effet

Cet effet scinde l'image suivant un axe donné et reflète un côté sur l'autre. L'angle de réflexion détermine lequel des côtés se reflètera et à quel endroit. Vous pouvez varier l'axe et l'angle de réflexion avec le temps.

L'effet Miroir présente les paramètres suivants:

**Centre** Définit la position de l'axe. Cliquez dans la zone et déplacez la croix qui apparaît sur le point de l'image où vous souhaitez placer l'axe.

**Angle** Définit l'angle de réflexion et par conséquent l'emplacement de la zone de réflexion sur l'élément. Un angle de 0 degré reflète le côté gauche sur le côté droit. Un angle de 180 degrés reflète le côté droit sur le côté gauche. Un angle de 90 degrés reflète la partie supérieure sur la partie inférieure. Un angle de 270 degrés reflète la partie inférieure sur la partie supérieure.

**Remarque :** Vous pouvez manipuler directement l'effet Miroir dans le moniteur du Programme. Cliquez sur l'icône Transformation  puis faites glisser la poignée de réglage.

## Décalage, effet

Cet effet permet de déplacer une image dans un élément. Les données visuelles supprimées d'un côté de l'image réapparaissent de l'autre côté. Lorsque vous sélectionnez la qualité optimale, le décalage est effectué avec une grande précision (sous-pixels).

**Décaler vers** Permet d'indiquer la nouvelle position du centre de l'image d'origine.

**Part de l'original** Indique dans quelle mesure l'image déplacée se fond avec l'image d'origine.



Effet Décalage : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Décalage avec différentes valeurs (centre et droite)

## Coordonnées polaires, effet

Cet effet déforme l'élément en déplaçant chaque pixel de sa position dans le système de coordonnées  $x,y$  de l'image à la position correspondante dans le système de coordonnées polaires ou vice versa. On obtient ainsi des déformations inattendues qui varient considérablement selon l'image et les réglages employés. Le système de coordonnées cartésiennes standard définit un point en mesurant la distance horizontale (axe des  $x$ ) et la distance verticale (axe des  $y$ ) qui le séparent de l'origine. Le système de coordonnées polaires, en revanche, définit un point en mesurant le rayon depuis l'origine et son angle par rapport à l'axe des  $x$ .

L'effet Coordonnées polaires présente les paramètres suivants:

**Interpolation** Indique l'intensité de la déformation. A 0 %, l'image est intacte.

**Rect. en polaire** Déplace les pixels en utilisant les coordonnées  $x,y$  de chaque pixel comme coordonnées polaires. Par exemple, une coordonnée  $x,y$  de 2,3 devient une coordonnée polaire avec un rayon de 2 et un angle de 3 degrés. Les lignes horizontales se transforment en cercles et les lignes verticales en lignes radiales.

**Polaire en rect.** Déplace les pixels en utilisant les coordonnées polaires de chaque pixel comme coordonnées  $x,y$ . Par exemple, des coordonnées polaires de rayon 10 et d'angle de 45 degrés deviennent des coordonnées cartésiennes  $x,y$  de 10,45.

*Remarque : Les paramètres Rect. en polaire et Polaire en rect. figurent dans le menu contextuel Type de conversion.*

## Ondulation, effet

Cet effet génère un motif ondulant sur l'élément comme des vaguelettes à la surface d'un étang. Vous pouvez régler la forme, l'intensité et le sens de ces vaguelettes, et aussi définir la couleur de fond.

## Sphérisation, effet

L'effet Sphérisation, qui plaque l'image sur une forme sphérique, permet de donner un aspect tridimensionnel aux objets texte ou graphiques. Cet effet comporte des options pour ajuster la taille de la sphère.

## Géométrie, effet

Cet effet applique à l'élément des transformations géométriques bidimensionnelles. Utilisez l'effet Géométrie pour incliner l'élément le long d'un axe donné. Appliquez l'effet Géométrie plutôt que des effets fixes pour interpréter le point d'ancrage, la position ou l'opacité avant d'autres effets standard.

L'effet Géométrie présente les paramètres suivants:

**Point d'ancrage** Définit le point, en coordonnées  $x,y$ , autour duquel l'image sera mise à l'échelle ou inclinée.

**Position** Définit l'emplacement, en coordonnées  $x,y$ , du centre (point d'ancrage) de l'élément.



**Hauteur d'échelle** Augmente ou diminue la hauteur d'échelle selon un pourcentage de la hauteur de l'élément source.

**Largeur d'échelle** Augmente ou diminue la largeur d'échelle selon un pourcentage de la largeur de l'élément source.

**Echelle uniforme** Met à l'échelle la hauteur et la largeur proportionnellement.

**Oblique** Indique le degré d'inclinaison.

**Axe oblique** L'axe selon lequel l'élément est incliné. Si la valeur spécifiée est 0, elle ne produit aucun effet.

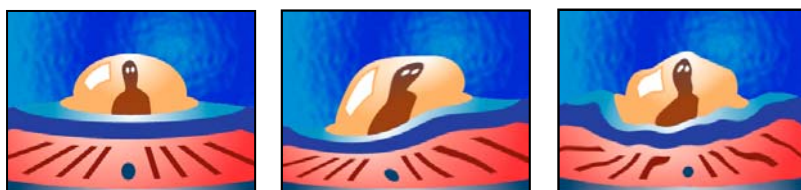
**Rotation** Indique le nombre de rotations complètes et le degré de rotation de l'élément.

**Opacité** Indique le degré de transparence de l'image, en pourcentage.

*Remarque : Dans Adobe After Effects, l'effet Transformation inclut la commande Angle obturateur et l'option Utiliser la composition. Ces deux commandes s'appliquent uniquement à Adobe After Effects.*

## Effet Turbulences

Cet effet insère des turbulences sur une image d'après le bruit fractal. Il se prête tout particulièrement au placage d'un mouvement déformé sur un élément. Vous pouvez notamment l'utiliser pour reproduire l'aspect de l'eau qui coule, de miroirs dans une salle de jeux et de drapeaux flottants.



Effet Turbulences : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Turbulences avec différentes valeurs (centre et droite)

L'effet Turbulences inclut les options suivantes :

**Balayage** Définit le type de turbulence utilisé. Les paramètres Turbulent, Renflement et Torsion déforment l'image dans des directions légèrement différentes. Les paramètres Turbulent + lisse, Renflement + lisse et Torsion + lisse ont les mêmes fonctions que les paramètres Turbulent, Renflement et Torsion, à cette exception près qu'ils produisent des déformations plus lisses et que leur temps de rendu est plus long. Le paramètre Balayage vertical déforme l'image verticalement, tandis que le paramètre Balayage horizontal déforme l'image horizontalement. Enfin, le paramètre Balayage croisé déforme l'image verticalement et horizontalement.

- **Turbulent/Renflement/Torsion** Déforment l'image dans des directions légèrement différentes.
- **Turbulent + lisse/Renflement + lisse/Torsion + lisse** Ont les mêmes fonctions que les paramètres Turbulent, Renflement et Torsion, à l'exception près qu'ils produisent des déformations plus lisses et que leur temps de rendu est plus long.
- **Déplacement vertical/Déplacement horizontal** Déforme l'image verticalement ou horizontalement.
- **Balayage croisé** Déforme l'image verticalement et horizontalement.

**Quantité** Définit le degré de déformation appliqué à l'image. Les valeurs élevées accentuent la déformation de l'image.

**Taille** Définit la taille ou le rayon des zones déformées dans l'image. Les valeurs élevées étendent les zones de déformation.

**Décalage** Définit la partie de la forme fractale présente dans la fenêtre Moniteur du programme, modifiant la forme de la déformation appliquée à l'élément. Comme les formes fractales utilisées sont infinies dans toutes les directions, le résultat qui apparaît dans la fenêtre Moniteur du programme ne représente qu'une petite portion de la fractale entière. La fenêtre Moniteur du programme agit comme une zone d'affichage fixe et l'option Décalage repositionne la fractale dans cette vue, qui affiche ensuite une partie différente de la fractale. Cela modifie la forme de la déformation.

**Complexité** Définit le niveau de détail dans la turbulence. Les valeurs de complexité élevées augmentent le détail de la définition dans le motif de balayage. Les valeurs de complexité faibles produisent des déformations plus lisses.

**Evolution** Indique les modifications de la turbulence dans le temps. Les valeurs d'évolution sont progressives, sans bouclage. L'image continue d'évoluer à chaque nouvelle révolution. L'aspect de l'image lorsque cette option est définie sur 0 diffère de celui qu'elle adopte à la première révolution qui, à son tour, diffère de celui qu'elle prend à la deuxième

révolution, et ainsi de suite. L'état de l'évolution progresse indéfiniment à chaque nouvelle valeur. Activez le paramètre Evolution du cycle pour la propriété Options d'évolution pour rétablir le paramètre Evolution d'origine. Cela est nécessaire pour créer une boucle simple.

Définissez des images clés pour le paramètre Evolution, afin de déterminer l'évolution de la turbulence sur la période autorisée entre les images clés. Plus le nombre de révolutions entre les images clés est élevé, plus l'évolution de la turbulence est rapide. Les valeurs d'évolution élevées produisent parfois des modifications plus saccadées que progressives.

**Options d'évolution** Définit la méthode de rendu utilisée pour les valeurs d'évolution de l'effet. Les options disponibles sont les suivantes :

- **Evolution du cycle** Crée un cycle d'évolution lu en boucle pendant une durée déterminée. Cette propriété ramène l'état de l'évolution à son point de départ pour créer une animation continue, progressive et bouclée. Les images clés d'évolution copiées et collées commencent et s'arrêtent à la même valeur, et l'animation obtenue se répète, ce qui diffère d'un cycle à transition progressive.

- **Cycle** Définit le nombre de révolutions (du paramètre Evolution) que le bruit fractal parcourt avant de se répéter. Le temps autorisé entre les images clés d'évolution détermine la synchronisation ou la vitesse de ces cycles d'évolution. Les valeurs élevées ralentissent le rendu. L'option Cycle affecte uniquement l'état de la fractale et non la géométrie ni d'autres paramètres. Par exemple, deux états identiques de la fractale ont différents aspects s'ils sont affichés avec des valeurs Taille ou Décalage différentes.

- **Générateur aléatoire** Définit une valeur aléatoire unique à partir de laquelle générer la turbulence. L'animation de cette option permet de passer en un clin d'œil d'un ensemble de formes fractales à un autre (dans le même type fractal). Pour une transition progressive de la turbulence, utilisez l'option Evolution.

**Exclure** Définit la manière dont l'effet fixe les contours d'une image afin qu'elle conserve sa position d'origine. Si l'option Aucune est sélectionnée, les contours de l'élément ne sont pas stabilisés. Les paramètres Tous les contours, Contours horizontaux et Contours verticaux minimisent l'effet de la turbulence sur les contours correspondants de l'élément. Le paramètre Verrouiller tous verrouille les contours de l'élément afin que l'image ne soit pas affectée par la turbulence.

**Redimensionner le calque** Permet à l'image déformée de s'étendre au-delà du cadre de sélection de l'élément.

**Lissage pour qualité optimale** Définit le degré de lissage du motif de balayage.

## Tourbillon, effet

Cet effet déforme l'image par rotation autour d'un point. La déformation est plus marquée au centre qu'aux extrémités.

## Onde, effet

Cet effet permet de simuler une vague traversant une image. Vous pouvez créer une grande variété d'ondes, notamment des ondes carrées, circulaires ou sinusoïdales. Cet effet est automatiquement animé à vitesse constante pendant la durée spécifiée (sans images clés). Pour modifier les vitesses, définissez des images clés.

**Forme** Indique la forme de l'onde.

**Amplitude** Définit la distance, en pixels, entre les sommets de la vague. Les valeurs faibles produisent davantage de vagues.

**Période** Indique la taille de l'onde en pixels. Les valeurs faibles produisent des ondes plus étroites.

**Direction** Définit le sens de balayage des vagues sur l'image. Par exemple, une valeur de 90 degrés déplace les vagues de gauche à droite, une valeur de 180 degrés les déplace de haut en bas et une valeur de 255 degrés les déplace en diagonale, de la partie supérieure droite à la partie inférieure gauche.

**Vitesse** Définit la vitesse (cycles par seconde) de déplacement des vagues. Lorsque vous définissez une vitesse, les ondulations sont automatiquement animées à une vitesse constante pendant une durée déterminée (sans images clés). Cliquez sur la valeur de vitesse pour définir des valeurs négatives ou des valeurs supérieures à 5. Une valeur négative inverse le sens des ondulations et une valeur égale à 0 ne produit aucun mouvement. Pour faire varier la vitesse dans le temps, réglez cette option sur 0, puis créez des images clés pour la propriété Phase de l'élément.

**Exclure** Définit les zones de l'image à exclure de l'effet. Par exemple, si le paramètre Pourtour est sélectionné, la vague ne sort pas des limites du contour de l'image.

**Phase** Définit le point de la vague marquant le début d'un cycle d'ondulation. La valeur par défaut, 0 degré, fait commencer la vague au milieu de sa pente descendante ; 90 degrés fait commencer la vague au point le plus bas de son creux ; 180 degrés fait commencer la vague au milieu de sa pente ascendante, et ainsi de suite.

**Lissage** Définit le degré de lissage ou d'atténuation des contours à appliquer à l'image. Dans de nombreux cas, des valeurs faibles de lissage suffisent à produire des résultats satisfaisants, les valeurs élevées ayant pour effet d'augmenter considérablement le temps de rendu.

## Effets GPU

### Page courbée, effet

Utilisez cet effet pour simuler une page qui se tourne lentement. Pendant que la « page » se tourne, le verso de l'image est projeté sur le côté opposé à celui qui s'enroule. L'arrière de l'image est en fait une image miroir de l'avant. Cet effet est particulièrement intéressant dans une transition dans laquelle vous voulez faire apparaître une image sous-jacente par le biais d'un effet texturé et de haute qualité de page tournée. L'effet Page courbée inclut des options dont le fonctionnement est identique aux options de l'effet Ondulation (circulaire).

Page courbée ajoute les options suivantes qui ne se trouvent pas dans l'effet Ondulation (circulaire):

**Angle de la courbure** Spécifie l'endroit sur le bord de l'image où la courbure doit commencer.

**Valeur de la courbure** Spécifie l'étendue de la courbure dans l'image.

### Voir également

« Ondulation (circulaire), effet » à la page 297

### Réfraction, effet

Utilisez cet effet pour créer une ondulation et ajouter un aspect de réfraction à la surface de votre image. Cet effet permet de simuler la distorsion d'un objet situé juste en dessous de la surface d'une eau qui bouge ou derrière un objet réfractif tel que du verre glacé.

L'effet Réfraction présente les paramètres suivants:

**Valeur d'ondulation** Spécifie la taille des ondulations. L'animation de cette propriété crée l'effet d'eau qui bouge.

**Indice de réfraction** Spécifie le ratio de la vitesse de la lumière lorsqu'elle passe d'un milieu moins dense à un milieu plus dense.

**Relief** Spécifie la quantité de grains sur la surface.

**Profondeur** Spécifie la profondeur de la surface à travers laquelle apparaît l'image. Par exemple, dans le cas de la simulation d'un objet sous l'eau, le réglage de cette valeur permet de déterminer à quelle profondeur l'objet doit paraître dans l'eau.

### Ondulation (circulaire), effet

Utilisez Ondulation (circulaire) pour créer un effet similaire aux ondulations concentriques à la surface de l'eau.

L'effet Ondulation (circulaire) présente les paramètres suivants :

**Angle de surface X et Y** Spécifie le degré de rotation sur l'axe cartésien désigné.

**Centre de l'ondulation** Spécifie les coordonnées X et Y du centre de l'ondulation. Vous pouvez également changer ce paramètre directement dans le vue Moniteur.

**Valeur d'ondulation** Spécifie la taille des ondulations.

**Angle de lumière de base A et B** Spécifie l'emplacement angulaire de la source de lumière dans des coordonnées polaires. L'angle A se trouve sur l'axe des Z et l'angle B est formé sur le plan XY.

**Distance de la lumière** Spécifie la distance entre la source de lumière et le centre de la surface d'ondulation.

**Relief** Spécifie la quantité de perturbations sur la surface d'ondulation. Cette option donne un aspect veiné ou noueux à la surface, selon la valeur que vous choisissez.

**Brillance** Spécifie la brillance de la surface.

**Bruit** Spécifie la quantité de grains ou d'imperfections à la surface.

## Effets de contrôle des images

### Noir et blanc, effet

Cet effet convertit les images couleur en niveaux de gris, c'est-à-dire que les couleurs deviennent des nuances de gris. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

### Correction colorimétrique, effet

Cet effet permet de régler la teinte, la saturation et la luminosité d'une gamme de couleurs. Choisissez la gamme requise en sélectionnant une couleur de base et des valeurs d'équivalence. La correspondance peut être une valeur RVB, une valeur de teinte ou de chrominance.

L'effet Correction colorimétrique inclut les options suivantes :

**Afficher** Indique les éléments visibles dans la composition. Le paramètre Calque corrigé affiche les résultats de l'effet Correction colorimétrique, tandis que le paramètre Masque de correction affiche les zones du calque qui seront modifiées. Les zones blanches du masque de correction sont celles qui subiront le plus de transformations, à l'inverse des zones sombres.

**Correction de teinte** Indique le taux d'ajustement (en degrés) de la teinte des couleurs sélectionnées.

**Correction de luminosité** Indique le taux d'ajustement (en degrés) de la luminosité des couleurs sélectionnées. Des valeurs positives éclaircissent les zones sélectionnées, tandis que des valeurs négatives les assombrissent.

**Correction de saturation** Indique le taux d'ajustement (en degrés) de la saturation des couleurs sélectionnées. Des valeurs positives saturent les zones sélectionnées (rapprochement de la couleur pure), tandis que des valeurs négatives ont l'effet inverse (rapprochement du gris).

**Couleur à corriger** Indique la couleur à modifier. Les options Tolérance et Lissage utilisent toutes deux cette couleur comme cible pour créer le masque de correction.

**Tolérance** Définit le taux de correspondance entre les couleurs avant leur modification. Si vous entrez une valeur basse, seules les couleurs très proches de la couleur de correction sont ajoutées au masque. Une valeur plus élevée ajoute une plus grande partie de l'image au masque de correction.

**Lissage** Indique le lissage du masque de correction. Cette option ne lisse pas toujours le masque de correction de manière géométrique, mais elle affecte la sévérité de la correction des couleurs dans les zones similaires à la couleur de base.

**Comparaison sur** Définit les critères de similarité entre deux couleurs :

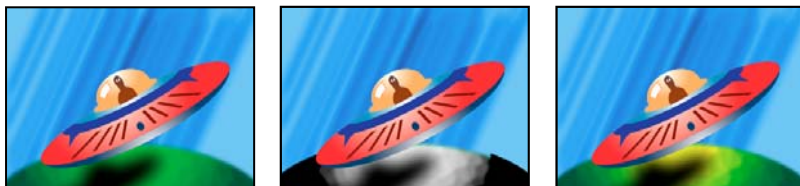
- **RVB** Utilise les composantes rouge, vert et bleu.
- **Teinte** Fait correspondre les couleurs en fonction de la teinte. Par exemple, le rouge clair, le rose clair et le rouge bordeaux ont des valeurs de teinte similaires (une teinte rouge avec des valeurs de saturation et de luminosité différentes).
- **Chrominance** Utilise deux composantes chromatiques pour déterminer la similarité, en ignorant la luminosité. La correspondance chromatique est donc sensible aux variations de saturation et de teinte, mais pas à celles de luminosité.

**Inverser le masque** Inverse le masque qui définit les couleurs à modifier. Lorsque cette option est sélectionnée, toutes les couleurs sont corrigées, à l'exception de celles qui ont été sélectionnées à l'aide des options Couleurs à corriger, Tolérance et Lissage.

## Effet Métamorphose de couleurs

Cet effet permet de remplacer une couleur sélectionnée dans une image par une autre couleur, à l'aide des valeurs de teinte, luminosité et saturation (TLS). La métamorphose de couleurs s'effectue par transformation ou par interpolation vers une nouvelle couleur. Ce filtre est utile pour remplacer rapidement une couleur par une autre, sans affecter les autres couleurs de l'image.

L'effet Métamorphose de couleurs offre une flexibilité et des options qui ne sont pas disponibles dans l'effet Correction colorimétrique. Il s'agit notamment des curseurs de réglage de teinte, luminosité et saturation qui permettent de faire correspondre avec précision les couleurs, et de la possibilité de sélectionner les valeurs RVB exactes de la couleur cible utilisée comme couleur de remplacement.



*Effet Métamorphose de couleurs : Image d'origine (gauche), suppression de la saturation dans la planète (centre) et remplacement du vert clair par du jaune dans la planète (droite)*

L'effet Métamorphose de couleurs inclut les options suivantes :

**Source** Indique la couleur à modifier. Cette sélection détermine les pixels affectés par la métamorphose de couleurs.

**Cible** Indique la couleur cible. Cette sélection détermine la couleur cible pour les pixels sélectionnés.

**Modifier** Indique les couches TLS affectées par l'opération :

- **Teinte** Agit sur la teinte uniquement, sans aucune incidence sur la luminosité et la saturation originales.
- **Teinte et luminosité** Agit sur la teinte et la luminosité uniquement, sans aucune incidence sur la saturation originale.
- **Teinte et saturation** Agit sur la teinte et la saturation uniquement, sans aucune incidence sur la luminosité.
- **Teinte, luminosité et saturation** Agit sur toutes les couches.

**Mode de modification** Indique l'opération effectuée par l'effet Métamorphose de couleurs :

- **Par remplacement** Applique directement la couleur cible aux pixels affectés.
- **Par transformation** Transforme les valeurs des pixels affectés de manière à leur affecter la couleur cible, au moyen d'une interpolation TLS. L'étendue de la transformation varie en fonction de la proximité des couleurs de pixels sélectionnées pour Source et Cible et de la valeur de la tolérance.

**Tolérance** Définit la plage de pixels affectée par l'effet Métamorphose de couleurs. Développez cette option pour afficher des curseurs individuels permettant de modifier la teinte, la luminosité et la saturation. Des valeurs de tolérance élevées développent la gamme de valeurs similaires, tandis que des valeurs de tolérance basses la réduisent.

**Remarque :** L'option *Afficher le masque de correction* facilite l'identification des pixels affectés.

**Lissage** Définit le lissage des contours des zones de modification sélectionnées. Des valeurs élevées créent des transitions plus régulières et plus transparentes entre les zones affectées par la métamorphose de couleurs et celles sur lequel l'effet n'a pas d'impact.

**Afficher le masque de correction** Indique si l'application affiche un masque en niveaux de gris des valeurs chromatiques. Les zones blanches indiquent les pixels affectés par la métamorphose de couleurs, tandis que les zones noires demeurent inchangées. Les zones grises ne sont que légèrement affectées par la métamorphose de couleurs.

**Remarque :** Pour animer une modification de couleur, sélectionnez la couleur d'origine à modifier, puis définissez des images clés pour la couleur cible uniquement.

## Balance des couleurs (TLS), effet

L'effet Balance des couleurs (TLS) intervient sur les niveaux de teinte, de luminance et de saturation.

Cet effet comporte les paramètres suivants :

**Teinte** Définit les coloris de l'image.

**Luminosité** Définit la luminosité de l'image.

**Saturation** Corrige la saturation des couleurs de l'image. La valeur par défaut est 0 et n'affecte pas les couleurs. Les valeurs négatives diminuent la saturation, la valeur -100 convertissant l'élément en niveaux de gris. Les valeurs supérieures à 0 produisent des couleurs plus saturées.

### Balance des couleurs (RVB), effet

Cet effet modifie les couleurs de l'élément en ajustant les niveaux RVB. Déplacez les curseurs Rouge, Vert et Bleu pour régler le niveau de chaque couleur.

### Couleur existante, effet

Cet effet permet d'utiliser les couleurs existantes d'un élément source dans un autre élément, en modifiant la teinte, la saturation et la luminance. Les pipettes de l'original permettent d'échantillonner les tons foncés, moyens et clairs de l'original ou de la couleur existante à reproduire. Les pipettes cibles permettent d'échantillonner les tons foncés, moyens et clairs de l'élément à modifier.

L'effet Couleur existante présente les paramètres suivants :

**Méthode** Indique la méthode utilisée pour modifier les couleurs, par exemple, TSL, RVB ou Courbes.

### Voir également

« Pour faire correspondre la couleur entre deux scènes » à la page 261

### Décalage de couleur, effet

Cet effet décale les pixels des couches Rouge, Vert et Bleu dans une direction et selon une quantité données. Utilisez ce procédé pour créer des éléments à effet 3D visible à l'aide de lunettes spéciales (avec un verre rouge et un verre bleu) ou pour créer des images fantômes en couleur.



*Pour produire l'impression d'une image en retrait, décalez légèrement la couche Rouge vers la gauche. Pour donner une impression de relief, décalez légèrement la couche Rouge vers la droite.*

### Filtre chromatique, effet

Cet effet convertit un élément en niveaux de gris, à l'exception de la couleur que vous indiquez. Utilisez cet effet pour mettre l'accent sur une zone définie de l'élément. Par exemple, dans un match de basket, vous pourriez isoler le ballon en préservant ses couleurs et afficher le reste de l'image en niveaux de gris. Notez cependant que le Filtre chromatique ne permet d'isoler que des couleurs, non des objets.

### Voir également

« Pour isoler une seule couleur grâce au filtre chromatique » à la page 263

### Remplacement de couleur, effet

Cet effet remplace les occurrences de la couleur sélectionnée par une nouvelle couleur, tout en préservant les éventuels niveaux de gris. Vous pouvez ainsi modifier la couleur d'un objet dans une image en le sélectionnant, puis en réglant les contrôles pour créer une autre couleur.

### Voir également

« Pour remplacer une couleur » à la page 262

## Egalisation, effet

Cet effet permet de modifier les valeurs des pixels d'une image de manière à obtenir une luminosité ou une répartition des composantes chromatiques plus homogène. Il a la même fonction que la commande Egaliser d'Adobe Photoshop. Vous pouvez effectuer une égalisation à l'aide des valeurs RVB ou de la luminosité. Les pixels dotés d'une valeur alpha 0 (totalement transparents) sont ignorés, et l'égalisation des calques masqués se fait en fonction de la zone de masquage. La qualité du calque n'a aucune incidence sur l'effet Egaliser.

**Méthode** Indique la méthode d'égalisation utilisée:

- **RVB** Egalise l'image sur la base des composantes rouge, vert et bleu.
- **Luminosité** Egalise l'image en fonction de la luminosité de chaque pixel.
- **Photoshop** Effectue l'égalisation en redistribuant les valeurs de luminosité des pixels d'une image, de sorte qu'ils représentent plus régulièrement la plage entière des niveaux de luminosité.

**Facteur** Indique la valeur de redistribution de la luminosité. Une valeur de 100 % répartit les valeurs de pixels le plus uniformément possible, tandis qu'une valeur plus basse répartit moins de valeurs de pixel.

## Correction gamma, effet

L'effet Correction gamma éclaircit ou assombrit un élément sans trop altérer les tons foncés et les tons clairs. Pour ce faire, la Correction gamma modifie la luminosité des tons moyens (milieu de gamme des niveaux de gris) sans toucher aux zones sombres ou claires. La valeur gamma par défaut est 1.0. Dans la boîte de dialogue Réglages de l'effet, vous pouvez moduler cette valeur de 0,1 à 2,8.

## Courbe Photoshop, effet

Cet effet permet d'appliquer un fichier de courbe Photoshop à un élément. Une courbe Photoshop ajuste les niveaux de luminosité d'une image en remappant une plage de luminosité spécifique à des tons plus sombres ou plus clairs. Dans la boîte de dialogue Courbes de Photoshop, vous pouvez créer un fichier de courbe pour l'image entière ou pour des couches individuelles.

**Remarque :** L'effet Courbe Photoshop est fourni uniquement à des fins de compatibilité avec des fichiers créés dans des versions antérieures d'After Effects qui utilisent l'effet Courbe Photoshop. Sinon, utilisez l'effet Courbes.


Lorsque la courbe sélectionnée est chargée dans Adobe Premiere Pro, elle est appliquée à l'élément ou à une ou plusieurs couches de l'élément, selon sa méthode de création. Si vous ne sélectionnez pas de courbe, Adobe Premiere Pro applique la courbe par défaut (distribution linéaire de la luminosité) au calque.

L'effet Courbe Photoshop inclut les options suivantes :

**Phase** Permet de déplacer la courbe. L'augmentation de la valeur de la phase déplace la courbe vers la droite (comme affiché dans la boîte de dialogue Courbes), et inversement.

**Appliquer à la couche alpha** Applique la courbe et la phase spécifiées à la couche alpha de l'élément. Si la courbe spécifiée ne comporte pas de couche alpha, Adobe Premiere Pro applique la courbe par défaut (distribution linéaire de la luminosité) à la couche alpha.

### Pour appliquer une courbe Photoshop

- 1 Appliquez l'effet Courbe Photoshop à un élément d'une séquence.
- 2 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur l'icône Configurer , sélectionnez un fichier de courbe dans la boîte de dialogue Ouvrir, puis cliquez sur Ouvrir.

Il n'est pas possible d'importer de fichiers .acv dans l'effet Courbe Photoshop, mais vous pouvez néanmoins les convertir dans Photoshop pour créer des fichiers compatibles avec l'effet Courbes.

### Pour convertir des fichiers .acv pour l'effet Courbe Photoshop

- 1 Dans la boîte de dialogue Courbes de Photoshop, chargez le fichier .acv.
- 2 Cliquez sur l'outil Crayon puis enregistrez le fichier sous forme de fichier .amp.

## Teinte, effet

Cet effet modifie les informations de couleur de l'image. Pour chaque pixel, la valeur de luminance définit un mélange de deux couleurs. Les options Foncée et Claire vers indiquent à quelles couleurs les pixels clairs et foncés seront associés. Les pixels intermédiaires reçoivent des valeurs intermédiaires. L'option Facteur détermine l'intensité de l'effet.

# Effets de masquage

## Réglage alpha, effet

Utilisez l'effet Réglage alpha à la place de l'effet Opacité pour modifier l'ordre de rendu par défaut des effets fixes. Modifiez le pourcentage d'opacité pour créer des niveaux de transparence.

Les paramètres suivants de l'effet Réglage alpha permettent d'interpréter la couche alpha dans l'élément :

**Ignorer alpha** Ignore la couche alpha de l'élément.

**Inverser alpha** Inverse les zones transparentes et opaques de l'élément.

## Incrustation Filtre bleu, effet

Cet effet applique aux pixels similaires d'une image un filtre transparent bleu standard.

## Voir également

« Incrustation Filtre bleu et Incrustation Filtre vert » à la page 343

## Incrustation Chrominance, effet

L'effet Incrustation Chrominance masque les pixels similaires à une couleur spécifiée. Lorsque vous masquez une couleur dans un élément, cette couleur ou plage de couleurs devient transparente dans l'intégralité de l'élément. Pour contrôler la plage de couleurs transparentes, modifiez le niveau de tolérance. Vous pouvez également lisser les bords de la zone transparente pour créer une transition lissée entre les zones transparentes et opaques.



*Incrustation Chrominance, effet*

*A. Image originale B. Masquage de la couleur bleu C. Image sur une seconde piste D. Image composite finale*

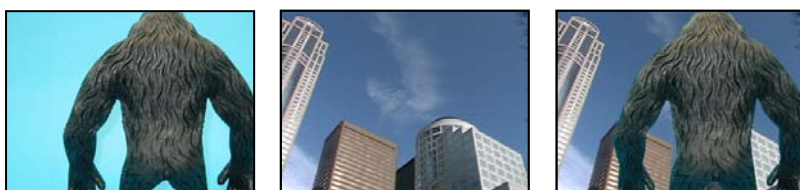
## Voir également

« Incrustation Chrominance » à la page 342

## Masquage par couleur, effet

Cet effet masque tous les pixels de l'image semblables à une couleur de découpe spécifique. Il modifie uniquement la couche alpha d'un élément.





Effet Masquage par couleur : Fond bleu non standard (gauche) et arrière-plan (centre) associés à l'aide de l'effet Masquage par couleur (droite).

Lorsque vous masquez une couleur dans un élément, cette couleur ou plage de couleurs devient transparente dans l'intégralité de l'élément. Pour contrôler la plage de couleurs transparentes, modifiez le niveau de tolérance. Vous pouvez également lisser les bords de la zone transparente pour créer une transition lissée entre les zones transparentes et opaques.

### Voir également

« A propos de l'Incrustation de couleur » à la page 342

### Incrustation Cache différentiel, effet

L'effet Incrustation Cache différentiel crée une transparence en comparant un élément source à un élément différentiel, puis masque les pixels dans l'image source qui correspondent à la position et à la couleur dans l'image différentielle. Généralement, il est utilisé pour masquer un fond statique derrière un objet en mouvement, qui est alors placé sur un autre fond. L'élément différentiel est souvent une simple image de métrage d'arrière-plan (avant que l'objet animé n'apparaisse). Pour cette raison, le cache différentiel est surtout employé dans les scènes filmées à l'aide d'une caméra fixe.



Incrustation Cache différentiel, effet


A. Image originale B. Image de fond C. Image sur une seconde piste D. Image composite finale

### Voir également

« A propos de l'Incrustation Cache différentiel » à la page 346

« Pour remplacer un fond statique derrière un objet en mouvement » à la page 347

### Effets de cache de transparence à huit, quatre et seize points

Les trois effets Cache de transparence permettent de découper des parties sans rapport d'un plan de façon à appliquer et modifier un effet plus efficacement. Les caches sont appliqués avec quatre, huit ou seize points de réglage pour des incrustations plus détaillées. Une fois que vous avez appliqué l'effet, cliquez sur l'icône Transformation  à côté du nom de l'effet dans le panneau Options d'effet. Cela affiche les poignées du cache de transparence dans le Moniteur du programme. Pour régler le cache, faites glisser les poignées dans le Moniteur du programme ou faites glisser les commandes dans le panneau Options d'effet.

### Voir également

« Pour masquer des objets à l'aide de caches de transparence » à la page 349

### Incrustation Filtre vert, effet

Cet effet masque des pixels identiques d'une image à l'aide d'un filtre vert standard, de façon à ce qu'ils deviennent transparents.

**Voir également**

« Incrustation Filtre bleu et Incrustation Filtre vert » à la page 343

**Incrustation Image cache, effet**

L'effet Image cache masque des zones d'une image d'un élément en fonction des valeurs de luminance d'une image fixe qui sert de cache. Les zones transparentes affichent l'image générée par des éléments dans des pistes inférieures. Vous pouvez indiquer un élément d'image fixe dans le projet, et ce dernier servira de cache. Il n'est pas nécessaire qu'il fasse partie d'une séquence. Pour utiliser une image en mouvement en tant que cache, utilisez plutôt l'effet Incrustation Cache de piste.

**Voir également**

« Incrustation Image cache » à la page 345

« Pour combiner des éléments à l'aide de couches alpha ou de valeurs de luminosité » à la page 346

**Incrustation Luminance, effet**

Cet effet supprime les parties d'un élément dont la luminance ou la luminosité est spécifiée. La qualité de l'élément n'affecte pas l'effet Luminance.

Lorsque l'objet à partir duquel vous voulez créer un cache a une valeur de luminance différente de celle du fond, vous pouvez rendre le fond transparent en le surimprimant. Par exemple, pour créer un cache pour des notes de musique sur un fond blanc, vous pouvez masquer les valeurs plus claires ; les notes de musique deviennent alors la seule zone opaque.

**Voir également**

« A propos de l'Incrustation Luminance » à la page 344

**Incrustation Multiplication, effet**

Cet effet multiplie les valeurs de couleur d'une image et de l'élément sous-jacent et divise le résultat par 255 (la valeur des pixels maximale est de 8 bits). La couleur résultante n'est jamais plus claire que l'original.

**Voir également**

« Incrustations Multiplication et Filtre » à la page 345

**Incrustation Non rouge, effet**

Cet effet rend transparents les pixels non rouges (bleus ou verts) de l'élément.

**Voir également**

« Incrustation Non rouge » à la page 344

**Incrustation Différence RVB, effet**

Cet effet crée la transparence en supprimant des pixels d'une couleur ou d'une plage de couleurs spécifiée. Pour sélectionner une couleur, cliquez sur le nuancier ou faites glisser la pipette vers une couleur dans la fenêtre Moniteur.

**Voir également**

« Incrustation Différence RVB » à la page 343

## Cache de suppression, effet

Cet effet supprime les franges des éléments qui sont prémultipliés avec une couleur. Il est utile pour combiner des couches alpha avec des textures de remplissage de fichiers distincts. Si vous importez un métrage comportant une couche alpha prémultipliée, ou si vous créez des couches alpha avec After Effects, vous devrez peut-être supprimer les halos des images. Les halos sont générés par un contraste élevé entre la couleur de l'image et la couleur de fond ou du cache. Supprimer ou modifier la couleur du cache permet de supprimer les halos.

Utilisez l'option Couleur de fond pour indiquer la couleur de fond lorsque vous voulez modifier la couleur d'un cache.

## Incrustation Filtre, effet

Cet effet multiplie les niveaux de luminosité inversée des couleurs de l'élément et ceux de l'image générée par les éléments des pistes inférieures. La couleur résultante n'est jamais plus foncée que l'original. L'option Filtre est similaire à la technique traditionnelle de surimpression de deux négatifs de film différents et à l'impression du résultat.

## Voir également

« Incrustations Multiplication et Filtre » à la page 345

## Incrustation Cache de piste, effet

Cet effet crée des zones transparentes dans un élément qui correspondent aux niveaux de luminance d'un autre élément. Les zones transparentes affichent l'image générée par des éléments dans des pistes inférieures. Pour exclure l'élément du cache de la sortie, sélectionnez l'élément, puis choisissez Élément > Activer.

## Voir également

« Incrustation Piste cache » à la page 348

« Pour créer de la transparence dans un élément surimprimé » à la page 348

# Effets de bruit

## Médiane, effet

Cet effet remplace chaque valeur de pixel par la valeur médiane d'un pixel voisin selon un rayon donné. Avec des valeurs basses, cet effet permet de réduire le bruit. Avec des valeurs élevées, il donne à l'élément un aspect pictural.

L'effet Médiane présente les paramètres suivants:

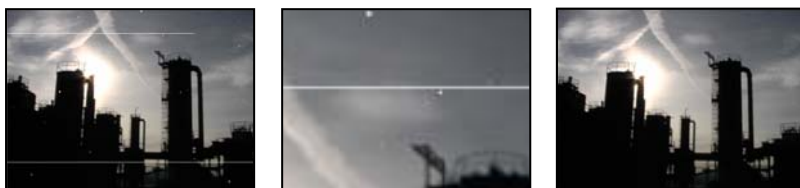
**Rayon** Indique le nombre de pixels à prendre en compte dans l'effet Médiane. Avec un rayon de 1 par exemple, l'effet Médiane s'appliquera aux huit pixels voisins compris dans un rayon d'un pixel du pixel central.

**Couche alpha** Applique l'effet à la couche alpha de l'élément.

# Effets de bruit et de grain

## Poussière & rayures, effet

Cet effet réduit le bruit par modification des pixels dissemblables. Pour parvenir à un équilibre entre la netteté d'une image et le maquillage des défauts, essayez diverses combinaisons de paramétrage du rayon et du seuil. Les réglages de qualité Ebauche et Optimale produisent le même effet.



Effet Poussière & rayures : Image d'origine avec des rayures (gauche), agrandissement des rayures (centre) et suppression des rayures avec diminution de la clarté (droite)

### Pour appliquer l'effet Poussière et rayures

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage.
  - 2 A partir du chutier Bruit et grain contenu dans le chutier Effets vidéo de la fenêtre Effets, appliquez l'effet Poussière et rayures en effectuant l'une des opérations suivantes :
    - Faites glisser l'effet dans la zone Effets vidéo du panneau Options d'effet.
    - Faites glisser l'effet vers l'élément dans le panneau Montage.
  - 3 Dans le panneau Options d'effet, cliquez sur le triangle pour développer les options de l'effet Poussière et rayures.
  - 4 Faites glisser le curseur Rayon vers la droite ou entrez une valeur comprise entre 0 et 255 pixels. Le rayon détermine le périmètre selon lequel le filtre recherche des différences entre les pixels. Le réglage du rayon rend l'image floue. Par conséquent, ne dépassez pas la plus petite valeur qui permet d'éliminer les défauts.
  - 5 Déplacez le curseur Seuil vers la gauche sur la valeur 0 pour désactiver la valeur, de façon à ce que tous les pixels de la sélection ou de l'image puissent être examinés. La valeur de seuil détermine le degré de différence requis pour que ces pixels soient supprimés.
- Remarque :** Le curseur Seuil offre plus de précision avec les valeurs comprises entre 0 et 128 (gamme la plus courante pour les images) qu'avec les valeurs comprises entre 128 et 255.
- 6 Augmentez graduellement le seuil en saisissant une valeur ou en déplaçant le curseur vers la plus grande valeur possible avec laquelle les défauts sont supprimés.
  - 7 Cochez la case Couche alpha pour appliquer le filtre à la couche alpha.

### Bruit alpha, effet

Cet effet ajoute un bruit uniforme ou dispersé à la couche alpha d'un élément source.



Effet Bruit alpha : Image de la piste vidéo d'origine (gauche), Alpha d'origine réglée sur Verrouiller (centre) et Bruit alpha associé à la direction du flou (droite).

L'effet Bruit alpha inclut les options suivantes :

**Bruit** Indique le type de bruit utilisé par l'effet. Le paramètre Uniforme Aléatoire crée la même quantité de bruit noir et de bruit blanc. Le paramètre Dispersé Aléatoire crée un bruit très contrasté. Le paramètre Animation Uniforme crée un bruit animé, tandis que le paramètre Dispersé Animé crée un contraste animé.

**Quantité** Définit la quantité de bruit ajoutée à l'élément.

**Alpha originale** Définit le mode d'application du bruit à la couche alpha d'un élément :

- **Ajout** Produit la même quantité de bruit dans les zones transparentes et opaques de l'élément.
- **Verrouiller** Produit un bruit dans les zones opaques uniquement.

- **Echelle** Augmente la quantité de bruit proportionnellement au niveau d'opacité et ne produit aucun bruit dans les zones transparentes à 100%.

- **Contours** Produit un bruit uniquement dans les zones partiellement transparentes, comme le contour de la couche alpha.

**Dépassement** Définit la méthode utilisée pour remapper les valeurs en dehors de l'intervalle de l'échelle de gris (de 0 à 255).

- **Élément** Affiche des valeurs supérieures à 255 par opacité, et des valeurs inférieures à 0 par transparence.

- **Boucle arrière** Ramène les valeurs dans l'intervalle de 0 à 255, créant ainsi des détails subtils. Par exemple, une valeur de 256 est ramenée à 254 et une valeur de -1 est ramenée à 1.

- **Reboucler** Ramène les valeurs dans l'intervalle de 0 à 255 en diminuant au plus bas les valeurs au-dessus de 255 et en augmentant au plus haut les valeurs en dessous de 0. Par exemple, une valeur de 256 est ramenée à 0, 257 à 1 et 258 à 2. À l'inverse, une valeur de -1 est ramenée à 255, -2 à 254 et -3 à 253.

**Générateur aléatoire** Définit une valeur aléatoire pour un bruit. Cette option est active uniquement lorsque le paramètre Uniforme Aléatoire ou Dispersé Aléatoire est sélectionné.



*Pour produire un bruit clignotant, animez cette option. Pour créer un bruit légèrement animé, animez la valeur Phase de bruit.*

**Phase de bruit** Définit la position du bruit. Cette option est active uniquement lorsque vous avez sélectionné le paramètre Animation Uniforme ou Dispersé Animé dans le menu Bruit.

**Options de bruit (animation)** Définit la méthode d'animation du bruit.

- **Bruit cyclique** Produit un cycle de bruit qui se déroule une fois dans le laps de temps défini.

- **Cycle (en révolutions)** Définit le nombre de révolutions de la phase de bruit que le bruit parcourt avant de se répéter. (Disponible uniquement lorsque le paramètre Bruit cyclique est sélectionné.)

Modifiez la synchronisation des images clés de la phase de bruit pour régler la vitesse des cycles de cette phase.

## Voir également

« A propos des images clés » à la page 220

## Effets Bruit TLS et Bruit TLS Auto

L'effet Bruit TLS crée un bruit statique dans les éléments qui utilisent un métrage source fixe ou animé. L'effet Bruit TLS Auto crée automatiquement un bruit animé. Ces deux effets offrent différents types de bruits pouvant être combinés à la teinte, à la saturation ou à la luminosité d'un élément. Leurs options sont identiques, à l'exception de la commande finale qui définit l'animation du bruit.



*Effet Bruit TLS : Piste de l'image d'origine (gauche) ; Bruit TLS (centre) ; Bruit TLS appliqué deux fois avec des valeurs de saturation basses (droite).*

Les effets Bruit TLS et Bruit TLS Auto incluent les options suivantes :

**Bruit** Définit le type de bruit ajouté par l'effet. Le paramètre Uniforme produit un bruit de pixel réparti de façon régulière. Le paramètre Dispersé produit un bruit très contrasté et épars, réparti de façon aléatoire. Le paramètre Grain produit un bruit se rapprochant du grain, très utile pour la simulation de films.

**Teinte** Définit la quantité de bruit coloré générée par l'effet, proportionnellement aux valeurs de teinte de l'élément.

**Luminosité** Définit la quantité de bruit en niveaux de gris générée par l'effet, proportionnellement aux valeurs de luminosité de l'élément.

**Saturation** Définit la quantité de bruit coloré et en niveaux de gris générée par cet effet, proportionnellement aux valeurs de saturation de l'élément.

**Taille du grain** Cette option est active uniquement lorsque vous sélectionnez Grain dans le menu Bruit.

**Phase de bruit (Bruit TLS uniquement)** Indique la valeur de générateur aléatoire pour le bruit. Lorsque vous définissez des images clés pour l'effet Phase de bruit, cet effet parcourt les phases pour créer un bruit animé. Des écarts importants entre les images clés augmentent la vitesse d'animation du bruit.

**Vitesse d'animation du bruit (Bruit TLS Auto uniquement)** Définit la vitesse d'animation du bruit. Pour augmenter la vitesse à laquelle l'effet bruit change, entrez une valeur plus élevée. Pour réduire la vitesse, entrez une valeur plus faible. Pour augmenter ou réduire la vitesse du bruit, définissez des images clés pour cette option.

## Voir également

« A propos des images clés » à la page 220

# Effets de perspective

## 3D simple, effet

Cet effet permet de manipuler un élément dans un espace tridimensionnel imaginaire. Vous pouvez faire pivoter l'image autour d'un axe horizontal ou vertical et la déplacer vers l'avant ou vers l'arrière. Avec l'effet 3D simple, vous pouvez également créer des reflets spéculaires et simuler la réflexion de la lumière sur une surface en rotation. La source lumineuse se situe toujours au-dessus, derrière et à gauche du spectateur. Du fait que la lumière vient d'en haut, l'image doit être penchée vers l'arrière pour capter le reflet. Le réalisme de l'aspect tridimensionnel s'en trouve renforcé.



Effet 3D simple : Rotation horizontale (gauche), Rotation horizontale et verticale (centre) et Rotation horizontale, verticale et Distance (droite).

L'effet 3D simple présente les paramètres suivants :

**Rotation horizontale** Détermine le sens de la rotation (autour d'un axe vertical). Vous pouvez appliquer une rotation de 90 degrés pour afficher le « dos » de l'image, c'est-à-dire l'image inversée comme dans un miroir.

**Rotation verticale** Détermine le sens de la rotation (autour d'un axe horizontal).

**Distance d'observation** Indique la distance de l'image par rapport au spectateur. Plus la valeur est élevée, plus l'image s'éloigne.

**Reflet spéculaire** Ajoute un jet de lumière qui se reflète sur la surface de l'image en rotation, comme si une source lumineuse éclairait d'en haut. En mode prévisualisation de l'image filaire, un signe plus (+) rouge indique le reflet s'il n'est pas visible sur l'élément (c'est-à-dire si le centre du reflet ne fait pas intersection avec l'élément) ; autrement, le signe plus est vert. Vous devez effectuer un rendu de prévisualisation pour que le reflet devienne visible dans le Moniteur du programme.

**Prévisualisation** Trace un aperçu filaire de l'image tridimensionnelle. Le traitement d'une image tridimensionnelle peut être assez long ; le rendu filaire vous donne plus rapidement une idée de l'image pour que vous puissiez la manipuler à votre guise. Une fois l'ajustement de l'image filaire terminé, désélectionnez le contrôle Aperçu.

## Biseau alpha, effet

Cet effet ajoute un bord biseauté et éclairci aux bords alpha de l'image, ce qui produit généralement l'impression d'une troisième dimension sur les éléments en deux dimensions. (Si l'élément n'a pas de couche alpha ou si sa couche alpha est entièrement opaque, l'effet s'applique aux bords de l'élément.) Le contour créé par cet effet est un peu plus doux que celui produit par l'effet Contours biseautés. Il convient particulièrement aux objets texte contenant une couche alpha.

## Contours biseautés, effet

Cet effet donne un aspect biseauté tridimensionnel aux bords de l'image. La position des bords est déterminée par la couche alpha de l'image source. Contrairement au Biseau alpha, cet effet crée toujours des bords rectangulaires, de sorte que les images dont la couche alpha n'est pas rectangulaire laissent à désirer. Tous les bords ont la même épaisseur.

## Ombre portée, effet

L'effet Ombre portée jette une ombre portée derrière l'élément. La forme de l'ombre est déterminée par la couche alpha de l'élément. Contrairement à beaucoup d'autres effets, l'ombre portée peut créer une ombre à l'extérieur des limites de l'élément (les dimensions de l'élément source).

L'effet Ombre portée reposant sur la couche alpha, il fonctionne bien avec les fichiers d'éléments 32 bits issus des logiciels de rendu 3D et de dessin qui gèrent la couche alpha.

**Remarque :** L'effet Ombre portée donne de meilleurs résultats lorsqu'il est le dernier filtre rendu ; appliquez-le après tous les autres filtres. Vous pouvez créer une ombre plus réaliste dans des éléments animés en appliquant et en animant l'effet Trajectoire ou 3D simple avant d'appliquer l'effet Ombre portée au lieu d'animer l'effet Trajectoire fixe car les effets fixes sont rendus après les effets standard.

## Ombre radiale, effet

Cet effet projette une ombre sur l'élément auquel il est appliqué à partir d'une source de lumière fixe et non à partir d'une source de lumière diffuse (comme l'effet Ombre portée). L'ombre est projetée à partir de la couche alpha de l'élément source, permettant à la couleur de l'ombre de varier en fonction de la couleur de cet élément lorsque de la lumière traverse les zones semi-transparentes. Vous pouvez utiliser cet effet pour donner l'impression qu'un calque 3D projette une ombre sur un calque 2D.



Effet Ombre radiale : Image d'origine (gauche) avec application de l'effet Ombre radicale une fois (centre) et deux fois (droite)

L'effet Ombre radiale inclut les options suivantes :

**Couleur de l'ombre** Définit la couleur de l'ombre.

**Remarque :** Les couleurs de l'élément peuvent remplacer la couleur de l'ombre si vous choisissez Verre dans l'option Rendu.

**Opacité** Définit la transparence de l'ombre.

**Source de lumière** Définit le point à partir duquel la lumière est projetée sur l'élément en vue de créer une ombre.



Copiez puis collez les points clés de position du point de contrôle d'un autre effet (Lumière parasite, par exemple) pour créer rapidement une ombre correspondant à la source de lumière d'un autre effet.

**Distance de projection** Indique la distance entre la surface sur laquelle l'ombre est projetée depuis l'élément et la source de lumière. Cette valeur affecte la taille de l'ombre. Par défaut, la distance entre la source de lumière et l'élément est fixe. Utilisez l'option Distance de projection pour éloigner ou rapprocher l'arrière-plan de la source de lumière et de l'élément, de manière à réduire ou grossir l'ombre.

**Lissage** Définit le lissage ou la netteté des contours de l'ombre.

**Rendu** Indique le type d'ombre créé par l'effet.

- **Normal** Crée une ombre d'après les valeurs Couleur de l'ombre et Opacité, indépendamment des pixels semi-transparents de l'élément d'origine. (Si le paramètre Normal est choisi, l'option Influence couleurs est désactivée.)
- **Verre** Crée une ombre colorée en fonction de la couleur et de l'opacité de l'élément d'origine. Si l'élément source contient des pixels semi-transparents, l'ombre combine la couleur et la transparence de l'élément d'origine. Vous obtenez ainsi un résultat qui rappelle l'aspect des rayons de soleil à travers des vitraux.

Plus les pixels de l'élément d'origine sont transparents, plus la couleur de l'ombre est proche de la couleur de l'élément d'origine. L'option Couleur de l'ombre influence plus les zones moins transparentes de l'élément d'origine. Si l'élément source ne contient aucun pixel semi-transparent, l'option Verre a peu d'effet sur l'élément.

**Remarque :** Lorsque vous sélectionnez l'option Verre, les contours lissés colorent le contour de l'ombre, même si l'élément d'origine est complètement opaque. Les couleurs d'origine de l'élément traversent ces contours lissés, tandis que la valeur Couleur de l'ombre remplit le centre de l'ombre.

**Influence couleurs** Indique la proportion des valeurs chromatiques de l'élément source apparaissant dans l'ombre. À une valeur de 100%, l'ombre prend la couleur des pixels semi-transparents de l'élément. Si cet élément ne contient aucun pixel semi-transparent, l'option Influence couleurs a peu ou pas d'effet et c'est la valeur Couleur de l'ombre qui détermine la couleur de l'ombre. Si vous réduisez la valeur Influence couleurs, les couleurs du calque d'origine sont fusionnées à la couleur sélectionnée pour l'option Couleur de l'ombre. Si vous augmentez la valeur Influence couleurs, l'effet de la valeur Couleur de l'ombre est moindre.

Activez la valeur Influence couleurs pour augmenter ou réduire la fusion progressive des couleurs de l'élément d'origine avec la couleur de l'ombre.

**Ombre seulement** Indique si l'élément d'origine est visible ou non. Si cette case est cochée, l'élément d'origine apparaît sur l'ombre. Dans le cas contraire, seule l'ombre est visible.

**Redimensionner le calque** Indique si l'effet considère le cadre de sélection de l'élément d'origine comme le contour de l'élément ou non. Si cette case est cochée, l'ombre peut dépasser les contours de l'élément. Dans le cas contraire, toutes les zones de l'ombre se trouvant en dehors du cadre de sélection de l'élément d'origine sont recadrées selon les contours de l'élément d'origine. Cette option n'a aucun effet sur les ombres se trouvant en dehors des contours de composition.

## Effets Pixelisation

### Facette, effet

L'effet Facette regroupe en cellules les pixels de même valeur colorimétrique afin de donner un aspect pictural. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

## Effets de rendu

### Effet Dégradé 4 couleurs

Cet effet produit un dégradé de quatre couleurs, chacune étant contrôlée par l'un des quatre points d'effets animables. Utilisez-le pour créer des arrière-plans en couleur, mélanger des palettes de couleurs et générer des dégradés de couleurs.





Effet Dégradé 4 couleurs: Images d'origine (gauche) et application de l'effet Dégradé 4 couleurs avec différentes valeurs (centre et droite)

L'effet Dégradé 4 couleurs inclut les options suivantes :

**Point** Règle le positionnement de chaque couleur dans le dégradé, en fonction des valeurs d'abscisse et d'ordonnée.

**Couleur** Définit les valeurs chromatiques RVB de chacun des quatre points. L'option Couleur 1 définit la couleur du point 1, l'option Couleur 2 définit la couleur du point 2 et ainsi de suite.

**Dégradé** Définit le fondu du dégradé. Le dégradé se compose en fait de quatre cercles qui se fondent les uns avec les autres, d'après un calcul prenant en compte le rayon d'un cercle et le rayon des cercles qui l'entourent. Le niveau de fondu dépend de l'emplacement des points d'effet.

**Bougé** Définit le « bougé » (bruit) du dégradé lorsqu'un fondu est appliqué. Le bougé utilise un type de bruit défini pour modifier les valeurs de pixel du dégradé, afin de réduire l'effet de bandes. Le bougé affecte uniquement les zones susceptibles d'être touchées par un effet de bandes.

**Opacité** Définit la transparence du dégradé. Plus la valeur est faible, plus le dégradé est transparent. La valeur d'opacité du calque source d'origine correspond à une opacité de 100 % dans l'effet.

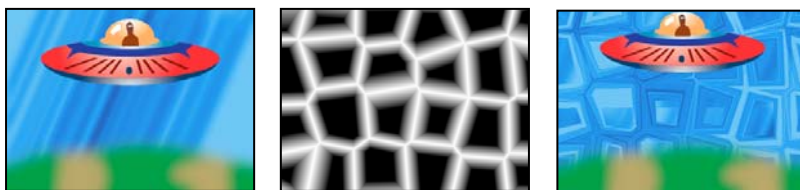
**Mode de transfert** Définit la façon dont les couleurs du dégradé interagissent avec les couleurs du calque d'origine. Ces modes de transfert sont identiques à ceux de la fenêtre Montage.

## Motif cellule, effet

Cet effet produit des motifs cellulaires d'après le bruit cellulaire. Il vous permet de créer des textures de fond et des motifs statiques ou animés. Ces motifs peuvent ensuite être utilisés comme caches texturés, matrices de transition ou bien comme source de dispersion.

L'effet Motif cellule inclut les options suivantes :

**Motif cellule** Choisissez un motif dans le menu. Les lettres « HQ » indiquent des motifs ayant une définition de rendu plus élevée. L'option Cristaux mixtes n'existe qu'en version haute qualité (HQ). Les motifs s'affichent comme représenté ci-dessous.



Effet Motif cellule : Image d'origine (gauche), l'effet Motif cellule crée un balayage (centre) et un balayage utilisé avec l'effet Image de référence (droite).

**Remarque :** L'option Plaques statiques est apparemment identique à l'option Plaques. Cependant, lorsqu'elles évoluent, les plaques statiques conservent une valeur de luminosité uniforme, tandis que les plaques modifient la luminosité du motif de cellule.

**Inversion** Inverse le motif de cellule : Les zones noires deviennent blanches et les zones blanches deviennent noires.

**Contraste** Définit le contraste de l'image du motif de cellule lorsque vous utilisez les motifs Bulles, Cristaux, Coussin, Cristaux mixtes ou Tube métallique. Cette option définit la netteté des options Plaques ou Cristaux.

**Remarque :** Le contraste de l'élément est affecté par l'option sélectionnée dans le menu Débordement.

**Dépassement** Définit la méthode utilisée pour remapper les valeurs en dehors de la gamme de niveaux de gris comprise entre 0 et 255. Ce menu est désactivé lorsque vous sélectionnez des motifs de cellule basés sur la netteté.

- **Découper** Définit toutes les valeurs supérieures à 255 comme blanc pur et toutes les valeurs inférieures à 0 comme noir pur. Le contraste définit la proportion de l'image en dehors de cet intervalle : les contrastes élevés produisent une image principalement noire ou blanche, avec moins de gris. Par conséquent, le détail cellulaire affiché est moins subtil lorsque la valeur de contraste est élevée.

- **Verrou doux** Remappe les valeurs de niveaux de gris pour qu'elles s'inscrivent dans l'intervalle 0-255. Ainsi, le contraste semble réduit : les cellules sont principalement grises, avec très peu de zones en noir ou blanc pur.

- **Boucle arrière** Modifie les valeurs de débordement de façon à les ramener dans l'intervalle 0-255 par « repli » dans la direction inverse. Par exemple, pour une valeur maximale autorisée de 255 et une valeur réelle de 285 (255 + 30), on obtient 225 (255 - 30). Ainsi, les détails subtils définis sont plus nombreux à s'afficher lorsque la valeur de contraste est supérieure à 100.

**Dispersion** Définit la façon aléatoire dont le motif est dessiné, ce qui affecte l'angle des cellules les unes par rapport aux autres. Les valeurs faibles donnent des motifs de cellule plus uniformes ou ressemblant à des grilles.

**Taille** Indique la taille des formes de cellule. La taille par défaut est 60.

**Décalage** Définit la portion du motif de cellule visible dans la fenêtre Moniteur du programme. Cette option est utile lors de l'animation du motif de cellule entre les limites de l'élément.

**Options de mosaïque** Choisissez l'une des options suivantes pour définir la mosaïque :

- **Activer la mosaïque** Produit un rendu des motifs de cellule avec des carreaux en continu. La forme et le nombre de carreaux sont déterminés par les valeurs Cellules horizontales et Cellules verticales.

- **Cellules horizontales et Cellules verticales** Indiquent le nombre de cellules horizontales ou verticales sur un carreau.

*Remarque : Pour déterminer la taille des carreaux, appliquez les calculs suivants : largeur de carreau = Cellules horizontales x Taille ; hauteur de carreau = Cellules verticales x Taille. Par exemple, pour créer un carreau de 256 x 256 pixels, réglez les options Taille, Cellules horizontales et Cellules verticales sur 16.*

**Evolution** Apporte des modifications subtiles à la forme du motif de cellule. L'activation de cette option modifie progressivement la forme des cellules dans le temps. Définissez des images clés pour cette option afin de déterminer l'évolution des formes de cellule sur le laps de temps autorisé entre les images clés. Plus le nombre de révolutions est élevé sur une durée donnée, plus la transformation de la cellule est rapide. Les valeurs d'évolution élevées agissent parfois de façon irrégulière sur les formes de cellule.

*Remarque : Bien que la valeur Evolution soit définie en nombre d'unités appelées « révolutions », il faut bien comprendre que ces révolutions sont progressives. L'état de l'évolution poursuit sa progression indéfiniment avec chaque nouvelle valeur. Utilisez l'option Evolution du cycle (sous Options d'évolution) pour rétablir l'état d'origine du paramètre Evolution à chaque révolution.*

**Options d'évolution** En raison de la complexité des formes de cellule qui génèrent les motifs de cellule, le temps de rendu est parfois élevé. Les options d'évolution permettent dans ce cas de créer un rendu de l'effet sur un cycle court et de le boucler sur la durée du projet. Utilisez les options ci-dessous pour créer un segment de boucle continu et progressif.

- **Evolution du cycle** Crée une boucle qui ramène l'état de l'évolution à son point de départ.

- **Cycle (en révolutions)** Disponible si l'option Evolution du cycle est sélectionnée. Cette option définit le nombre de révolutions (du paramètre Evolution) que le motif cellule parcourt avant de se répéter. Si, par exemple, vous définissez une évolution qui se produit sur cinq révolutions et que vous réglez le cycle sur 2, l'évolution fait deux boucles. La synchronisation ou la vitesse de ces cycles d'évolution sont déterminées par la durée de temps autorisée entre des images clés d'évolution. (L'option Cycle affecte uniquement l'état du motif de cellule et non sa géométrie ni d'autres paramètres. Par exemple, deux états identiques du motif de cellule n'auront pas le même aspect s'ils sont affichés avec des paramètres de taille ou de décalage différents.)

- **Générateur aléatoire** Définit une valeur aléatoire unique à partir de laquelle générer le motif. L'activation de cette option permet de passer en un clin d'œil d'un ensemble de formes de cellule à un autre dans le même type de motifs de cellule. Pour une transition progressive du motif de cellule, utilisez l'option Evolution.

**Remarque :** Vous pouvez créer de nouvelles animations de motif de cellule en réutilisant les cycles d'évolution créés précédemment et en changeant seulement la valeur Générateur aléatoire. En tapant une nouvelle valeur Générateur aléatoire, vous modifiez le motif de cellule sans perturber l'animation de l'évolution.

## Damier, effet

Cet effet Damier crée un motif en damier.



L'utilisation d'une couleur correspondante permet de créer un effet subtil de Damier (centre) ; l'utilisation de la couleur rouge avec une largeur élevée et une hauteur réduite (droite) crée un effet de bandes.

L'effet Damier inclut les options suivantes :

**Ancre** Définit le point d'origine, ou point d'ancrage, du motif en damier. Tout déplacement du point d'ancrage décale le motif.

**Taille de la grille** Définit la manière dont l'effet définit la taille des cases. Choisissez l'un des paramètres suivants dans le menu :

- **Coin** Définit la taille du damier en fonction de la relation spatiale entre l'angle et le point d'ancrage.
- **Curseur de largeur** Définit la taille et la forme du motif en damier par rapport à la valeur Largeur. Chaque motif en damier conserve sa forme carrée, car la valeur Largeur détermine à la fois la largeur et la hauteur des damiers.
- **Curseurs de largeur & hauteur** Définissent la taille et la forme du motif en damier par rapport aux valeurs Largeur et Hauteur. Utilisez cette option pour définir la largeur des formes de damier indépendamment de leur hauteur.

**Coin** Définit la relation spatiale entre le coin et le point d'ancrage. L'effet utilise la position de ces deux points pour définir la taille du motif en damier si vous avez sélectionné Coin dans le menu Taille des cases.

**Largeur** Définit la largeur horizontale du motif en damier. Si vous choisissez Curseur de largeur dans le menu Taille des cases, cette valeur définit à la fois la largeur et la hauteur du motif en damier. Si vous choisissez Curseurs de largeur & hauteur dans ce même menu, cette valeur détermine uniquement la largeur.

**Hauteur** Définit la hauteur verticale des cases de damier lorsque vous sélectionnez Curseurs de largeur & hauteur dans le menu Taille des cases.

**Contour progressif** Définit la taille de lissage du motif en damier. Développez ce menu pour afficher l'option Curseurs de largeur & hauteur. Définissez les valeurs de hauteur et largeur indépendamment ou attribuez-leur des paramètres identiques afin d'obtenir un lissage uniforme.

**Couleur** Définit la couleur de l'un des jeux de cases du damier. L'autre jeu de cases est toujours transparent.

**Opacité** Définit la transparence du motif en damier.

**Mode de transfert** Définit le mode de transfert utilisé par l'effet en vue de créer une interaction entre le motif en damier et le calque d'origine. Le mode Aucun par défaut rend uniquement le motif en damier.

## Cercle, effet

Cet effet permet de créer un cercle solide ou un anneau.



Effet Cercle : Image d'origine (gauche), cercle sans contour (centre) et cercle avec l'option Épaisseur - contour progressif selon rayon (droite)

L'effet Cercle inclut les options suivantes :

**Centre** Indique le centre du cercle.

**Rayon** Indique la taille du rayon, en pixels. (Si le rayon est supérieur à l'élément source d'origine, tout ou partie du contour du cercle risque de se trouver en dehors du cadre de composition, selon l'emplacement du centre du cercle.)

**Contour** Définit la forme et le traitement du contour du cercle. Le nom du curseur change en fonction de l'option sélectionnée. Sélectionnez l'un des paramètres suivants dans le menu, puis utilisez le curseur pour effectuer le réglage :

- **Aucune** Crée un cercle plein.
- **Rayon du contour** Crée un anneau. L'écart entre les valeurs définies pour cette option et pour l'option Rayon détermine l'épaisseur du cercle.
- **Épaisseur** Crée un anneau d'une épaisseur définie. Le curseur correspondant mesure l'épaisseur de l'anneau en pixels.
- **Épaisseur \* Rayon** Crée un anneau d'après la valeur Rayon pour déterminer la valeur Épaisseur. Si vous augmentez la valeur Rayon de l'anneau, la valeur Épaisseur augmente proportionnellement.
- **Épaisseur - contour progressif selon rayon** Crée un anneau d'après la valeur Rayon pour déterminer les valeurs Épaisseur et Contour progressif. Si vous augmentez la valeur Rayon, les valeurs Épaisseur et Contour progressif augmentent proportionnellement.

**Contour progressif** Définit le niveau de lissage appliqué au contour du cercle. Si vous augmentez cette valeur, le contour du cercle est lissé et se fond avec l'arrière-plan. Si vous réduisez cette valeur, le contour du cercle s'accroît.

**Remarque :** L'option *Contour progressif extérieur* est désactivée lorsque l'option *Contour* est définie sur *Aucun*, car un cercle plein ne comporte pas de contour extérieur.

**Inverser le cercle** Lorsque cette case est cochée, le cercle est inversé.

**Couleur** Définit la couleur de remplissage du cercle.

**Opacité** Définit la transparence du cercle.

**Mode de transfert** Définit le mode de transfert utilisé pour combiner le cercle et l'élément d'origine. L'option *Aucun* affiche uniquement le cercle, sans l'élément d'origine.

## Ellipse, effet

L'effet Ellipse permet de dessiner une ellipse d'après les dimensions indiquées dans le panneau Effets. Outre la largeur et la hauteur, vous pouvez indiquer l'épaisseur, le lissage et la couleur de l'ellipse.

**Largeur et Hauteur** Ces options indiquent la largeur et la hauteur de l'ellipse en pixels. Les valeurs sont comprises entre 0 et 2000 pixels.

**Épaisseur** Permet de définir l'épaisseur de l'arc qui forme l'ellipse. Les valeurs sont comprises entre 0 et 1000 pixels.

**Lissage** Permet de définir le lissage ou le degré de flou de l'arc de l'ellipse.



Effet Ellipse : Image d'origine (gauche), ellipse appliquée à l'arrière-plan une fois (centre) puis appliquée plusieurs fois (droite).

## Remplissage pipette, effet

Cet effet applique une couleur échantillonnée à l'élément source. Il permet de sélectionner rapidement une couleur unie sur un point d'échantillon de l'élément d'origine ou de sélectionner une valeur chromatique sur un élément et d'utiliser des modes de transfert pour appliquer cette couleur à un second élément.



Effet Pipette : Image d'origine (gauche) et application de différents échantillons de couleur (centre et droite)

L'effet Remplissage pipette inclut les options suivantes :

**Point échantillon** Définit les couleurs échantillonnées (pixels).

**Rayon de l'échantillon** Indique la taille de la zone d'échantillon.

**Couleurs moyennes (pixels)** Détermine les valeurs chromatiques prélevées par l'effet dans la zone définie par le point d'échantillon et le rayon de l'échantillon.

- **Ignorer vides** Echantillonne les valeurs chromatiques RVB moyennes, à l'exception des valeurs des pixels transparents.
- **Toutes** Echantillonne la moyenne de toutes les valeurs chromatiques RVB, y compris les valeurs des pixels transparents.
- **Toutes (prémultipliées)** Echantillonne la moyenne de toutes les valeurs chromatiques RVB, prémultipliées avec la couche alpha.
- **Y compris Alpha** Echantillonne la moyenne de toutes les valeurs chromatiques RVB et de couche alpha. On obtient ainsi la couleur échantillonnée contenant également la transparence moyenne des pixels prélevés.

**Conserver alpha originale** Lorsque cette option est sélectionnée, l'effet conserve la couche alpha de l'élément d'origine. Si vous sélectionnez le paramètre Y compris Alpha dans le menu Couleurs moyennes (pixels), la couche alpha d'origine est transférée sur la couleur échantillonnée.

**Part de l'original** Indique le degré de fusion entre la nouvelle couleur unie et l'élément d'origine.

## Grille, effet

Cet effet permet de créer une grille personnalisable. Vous pouvez ainsi obtenir un rendu de cette grille dans un cache de couleur ou sous forme de masque dans la couche alpha de l'élément source. Il est utile pour générer des éléments de conception et des caches auxquels d'autres effets peuvent être appliqués.



Effet Grille : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Grille avec différentes valeurs (centre et droite)

L'effet Grille inclut les options suivantes :

**Ancrage** Définit le point d'origine de la grille, en fonction des abscisses et des ordonnées.

**Taille de la grille** Définit la taille de la grille. Le paramètre sélectionné active les options d'effet correspondantes :

- **Coin** Définit la relation spatiale entre l'angle et le point d'ancrage.
- **Curseur de largeur** Détermine la valeur spécifiée pour le paramètre Largeur. Les cellules de la grille seront carrées, car la valeur Largeur est utilisée pour définir à la fois la largeur et la hauteur des cellules de la grille.
- **Curseurs de largeur & hauteur** Détermine les valeurs définies pour les options Largeur et Hauteur. Utilisez-le pour définir la largeur des cellules de la grille indépendamment de leur hauteur.

**Coin** Définit la taille des cellules de la grille, en fonction de la relation spatiale entre le coin et le point d'ancrage.

**Largeur** Définit la largeur horizontale des cellules de la grille. Si vous choisissez Curseur de largeur dans le menu Taille de la grille, cette valeur définit à la fois la largeur et la hauteur des cellules de la grille. Si vous choisissez Curseurs de largeur & hauteur dans le même menu, cette valeur détermine uniquement la largeur.

**Hauteur** Définit la hauteur des cellules de la grille lorsque vous sélectionnez Curseurs de largeur & hauteur dans le menu Taille de la grille.

**Bordure** Définit l'épaisseur de la bordure de la grille. Une valeur égale à 0 fait disparaître la grille.

*Remarque : Le lissage des bordures de la grille fait parfois varier l'épaisseur visible d'un pixel.*

**Contour progressif** Définit le lissage de la grille. Vous pouvez attribuer une valeur différente aux paramètres Largeur et Hauteur ou bien leur attribuer la même valeur pour obtenir un lissage uniforme sur tous les contours. La largeur maximum est 400 pixels ; la hauteur maximum est 400 pixels.

**Inverser la grille** Inverse les zones transparentes et opaques de la grille.

**Couleur** Définit les valeurs chromatiques RVB de la grille.

**Opacité** Définit l'opacité de la grille.

**Mode de transfert** Définit la façon dont la grille interagit avec le calque d'origine. Ces modes de transfert sont identiques à ceux de la fenêtre Montage.

## Lumière parasite, effet

Cet effet simule la réfraction d'une source lumineuse vive sur l'objectif de la caméra.

Il présente les paramètres suivants:

**Luminosité** Indique le pourcentage de luminosité. Les valeurs autorisées vont de 10 à 300 %.

**Centre de la source** Indique l'emplacement du centre de la source lumineuse.

**Type d'objectif** Permet de sélectionner le type d'objectif à simuler.

## Eclairs, effet

L'effet Eclairs crée des éclairs et d'autres effets électriques, y compris un effet Echelle de Jacob (comme dans les vieux films d'horreur) entre deux points spécifiques dans un élément. Cet effet s'exécute automatiquement sans images clés sur l'intervalle de temps.

L'effet Eclairs présente les paramètres suivants:

**Point de départ, point d'impact** Spécifie le point de début et de fin de l'éclair.

**Segments** Spécifie le nombre de segments composant l'éclair principal. Une valeur élevée génère plus de détails, mais résulte en une animation plus saccadée.

**Amplitude** Spécifie la taille des ondulations dans l'éclair sous forme de pourcentage de la largeur de l'élément.

**Niveau de détails, Intensité des détails** Spécifient le niveau de détails ajoutés à l'éclair et à ses branches. Pour Niveau de détails, les valeurs habituelles sont comprises entre 2 et 3. Pour Amplitude des détails, une valeur typique est 0,3. Des valeurs plus élevées pour ces options peuvent convenir pour des images fixes, mais elles tendent à obscurcir des animations.

**Ramifications** Indique le niveau de ramification à la fin de l'éclair. La valeur 0 correspond à aucun branchement, la valeur 1 résulte en des branches à chaque segment.

**Sous-ramifications** Spécifie le niveau de ramification à partir des branches. Des valeurs élevées produisent des éclairs ressemblant à des arbres.

**Angle des branches** Spécifie l'amplitude de l'angle entre une branche et l'éclair principal.

**Longueur des segments** Spécifie la taille de chaque segment de branche en tant que fraction de la taille moyenne des segments dans l'éclair.

**Segments/branche** Spécifie le nombre maximum de segments pour chaque branche. Pour obtenir de longues branches, spécifiez des valeurs élevées à la fois pour les segments de branche et pour leur taille.

**Épaisseur des branches** Spécifie la largeur moyenne de chaque branche en tant que fraction de la largeur de l'éclair.

Modifiez les options suivantes pour l'effet Eclairs :

**Vitesse** Spécifie la vitesse d'ondulation de l'éclair.

**Stabilité** Détermine la manière dont l'éclair ondule sur la ligne définie par les points de début et d'impact. Des valeurs basses rapprochent l'éclair de la ligne ; des valeurs élevées créent des rebonds importants. Utilisez la valeur Force centrifuge avec la valeur Stabilité pour créer un effet Echelle de Jacob qui ramène l'éclair à un emplacement sur la ligne de départ après qu'il ait été attiré dans la direction de la force centrifuge. Une valeur Stabilité trop basse ne permet pas à l'éclair d'être étiré sous forme d'arc avant de revenir à sa place ; une valeur trop élevée fait rebondir l'éclair dans tous les sens.

**Impact fixe** Détermine si le point d'impact de l'éclair reste fixe. Si cette option n'est pas sélectionnée, l'extrémité de l'éclair ondule autour du point d'impact.

**Épaisseur, Variation d'épaisseur** Indiquez l'épaisseur de l'éclair principal ainsi que la variation d'épaisseur des différents segments. Les variations d'épaisseur s'effectuent de façon aléatoire. La valeur 0 correspond à aucune modification de l'épaisseur ; la valeur 1 résulte en des changements d'épaisseur maximum.

**Épaisseur intérieure** Spécifie la largeur de la lueur interne, comme spécifié par la valeur Couleur interne. L'épaisseur intérieure est liée à l'épaisseur totale de l'éclair.

**Couleur externe, Couleur intérieure** Spécifient les couleurs utilisées pour les lueurs interne et externe de l'éclair. Dans la mesure où l'effet d'éclair ajoute ces couleurs par-dessus les couleurs existantes de la composition, les couleurs primaires produisent généralement les meilleurs résultats. Souvent, les couleurs lumineuses s'éclaircissent, devenant parfois blanches, en fonction de la luminosité des couleurs sous-jacentes.

**Force centrifuge, Direction de la force** Indiquent la force centrifuge et la direction de la force de l'éclair. Utilisez la valeur Force centrifuge avec la valeur Stabilité pour créer un effet Echelle de Jacob.

**Générateur aléatoire** Spécifie un point de départ pour l'affichage aléatoire des effets d'éclair que vous avez spécifiés. Dans la mesure où les mouvements aléatoires de l'éclair peuvent interférer avec un autre élément, la définition d'une autre valeur pour l'option Générateur aléatoire démarre l'affichage aléatoire à un autre endroit et modifie la trajectoire de l'éclair.

**Mode de fusion** Spécifie la façon dont l'éclair est ajouté à la couche.

**Retour à chaque image** Contrôle la génération image par image de l'éclair. Sélectionnez cette option pour inclure l'éclair dans chaque image. Pour que l'éclair se comporte de la même façon dans chaque image à chaque exécution, ne sélectionnez pas cette option. La sélection de cette option peut augmenter la durée du rendu.

## Effet Pot de peinture

Cet effet est un outil de peinture non destructif qui permet de remplir une zone sélectionnée avec une couleur unie. Il fonctionne à peu près comme le pot de peinture d'Adobe Photoshop. Utilisez le pot de peinture pour colorer des illustrations ou remplacer des zones de couleur sélectionnées dans une image.



Effet Pot de peinture : Spirales colorées sur des pistes séparées (gauche et centre) ; effet appliqué en mode de transfert Couleur (droite)

L'effet Pot de peinture inclut les options suivantes :

**Point de remplissage** Indique la zone de l'image colorée avec la nouvelle teinte. Selon l'emplacement du point d'effet, cet effet échantillonne des valeurs alpha et RVB de 1 à 4 pixels et en calcule la moyenne. Cette valeur détermine les pixels à colorer. L'étendue de la couleur de remplissage dépend du paramètre de tolérance sélectionné, ainsi que de l'option sélectionnée dans le menu Sélecteur de remplissage.

**Sélecteur de remplissage** Indique la couche à colorer avec la nouvelle couleur.

- **Couleur & Alpha** Indique que l'effet doit remplir les couches alpha et RVB du point de remplissage avec la nouvelle couleur.
- **Couleur directe** Indique que l'effet doit remplir uniquement la couche RVB du point de remplissage avec la nouvelle couleur.
- **Transparence** Indique que l'effet doit remplir uniquement les zones transparentes proches du point de remplissage. Pour utiliser ce paramètre, vous devez définir un point de remplissage dans une zone transparente.
- **Opacité** Indique que l'effet doit remplir uniquement les zones opaques proches du point de remplissage. Pour utiliser ce paramètre, vous devez définir un point de remplissage dans une zone opaque.
- **Couche alpha** Indique que l'effet doit remplir soit les zones opaques, soit les zones transparentes de l'ensemble de l'image, selon la valeur de couche alpha à l'endroit du point de remplissage.

**Tolérance** Définit la plage de pixels que doit remplir la nouvelle couleur. Cette valeur est basée sur l'option sélectionnée dans le menu Sélecteur de remplissage. Des valeurs de tolérance élevées augmentent la plage de valeurs de pixels identiques adoptant la nouvelle couleur. Des valeurs de tolérance faibles réduisent cette plage.

**Afficher le seuil** L'effet affiche les valeurs de seuil en noir et blanc (en fonction de la valeur de tolérance) dans la fenêtre de composition. Les zones blanches comprises dans la plage de tolérance sont remplies avec la couleur de remplissage sélectionnée. Cette option est particulièrement utile lors de la recherche de fuites. En cas de léger écart, la couleur est susceptible de déborder et de remplir des zones ne devant pas l'être. Si vous détectez une fuite, essayez de réduire la valeur de tolérance ou de retoucher votre image, soit à l'aide de l'effet Peinture, soit en modifiant l'image dans l'application à partir de laquelle vous l'avez créée.

**Tracé** Indique le mode de traitement des contours de la zone remplie :

- **Lissage** Lisse les contours de la zone remplie.
- **Contour progressif** Applique un contour progressif à la zone remplie. L'option Lissage du contour crée un contour qui s'atténue de manière plus progressive.
- **Diffusion** Agrandit la zone de la couleur de remplissage. La valeur Rayon de diffusion indique le nombre de pixels remplis par la couleur de remplissage au-delà du contour de la zone de remplissage.
- **Erodé** Réduit la zone de la couleur de remplissage. La valeur Rayon de diffusion indique le nombre de pixels non remplis par la couleur de remplissage à partir du contour de la zone de remplissage.
- **Tracé** Limite le remplissage à la bordure de la zone sélectionnée. La valeur Largeur du tracé indique la largeur du tracé en pixels.

Chaque option Tracé comporte un curseur correspondant, à l'exception de Lissage.

**Inverser remplissage** Rétablit la couleur d'origine et la transparence de tous les pixels colorés et remplit les pixels non remplis en fonction des options sélectionnées.



**Couleur** Indique la couleur de remplissage.

**Opacité** Définit la transparence de la zone remplie.

**Mode de transfert** Définit le mode de transfert utilisé par l'effet pour l'application de la nouvelle couleur de remplissage à l'élément d'origine. Utilisez ce mode si vous ne voulez pas combiner le remplissage avec l'image d'origine. Seul le remplissage est visible.

## Dégradé, effet

Cet effet crée un dégradé de couleur, en opérant une fusion avec le contenu de l'image initiale. Crée un dégradé linéaire ou radial et change la position et les couleurs du dégradé dans le temps. Utilisez les options Point de départ et Point d'arrivée pour spécifier les positions de début et de fin. Utilisez l'option Dispersion pour disperser les couleurs du dégradé et éliminer les effets de bande.

***Remarque :** Généralement, les dégradés ne passent pas bien à la télévision ; d'importants effets de bande surviennent parce que le signal de chrominance de diffusion ne contient pas une résolution suffisante pour reproduire le dégradé de façon fluide. L'option Dispersion disperse les couleurs du dégradé, supprimant ainsi les effets de bande visibles à l'œil humain.*

# Effets esthétiques

## Luminescence alpha, effet

L'effet Luminescence alpha ajoute des couleurs autour des contours d'une couche alpha masquée. Une même couleur peut s'effacer progressivement ou glisser vers une autre nuance à mesure qu'elle s'éloigne du contour.

L'effet Luminescence alpha présente les paramètres suivants:

**Curseur Luminescence** Détermine la distance sur laquelle la couleur s'éloigne du contour de la couche alpha. Plus la valeur est élevée, plus la luminescence est forte (et plus le traitement avant lecture ou exportation est lent).

**Curseur Luminosité** Détermine l'opacité initiale de la luminescence.

**Couleur de départ** Indique la couleur de luminescence actuelle. Cliquez sur l'échantillon de couleur pour choisir une autre couleur.

**Couleur d'arrivée** Permet d'appliquer une autre couleur à la frange extérieure de la luminescence.

**Fondu** Indique si la couleur est fondue ou pleine.

## Animer peinture, effet

Cet effet donne grossièrement l'impression qu'une image a été peinte. Il permet également d'obtenir un aspect pointilliste en associant la valeur zéro à la longueur des coups de pinceau (tracés) et en augmentant la densité du trait. Même si vous définissez la direction des tracés, une petite partie d'entre eux s'éparpille de manière aléatoire et donne un effet plus naturel. Cet effet modifie la couche alpha et les couches de couleur. Si vous avez préalablement masqué une partie de l'image, les tracés font apparaître de la peinture sur les contours du masque.



Effet Animer peinture : Image d'origine (gauche), après application de l'effet Animer peinture (centre) et après réglage de l'épaisseur et de la longueur du pinceau (droite)

L'effet Animer peinture inclut les options suivantes :

**Angle** Indique la direction des tracés. L'image est orientée dans ce sens, d'où un risque d'écrtage sur les limites du calque.

**Épaisseur** Indique l'épaisseur du pinceau en pixels.

**Longueur** Indique la longueur maximale en pixels de chaque tracé. Si l'option Aléatoire est définie sur 0, la longueur réelle de tout tracé peut être légèrement inférieure à sa longueur maximale.

**Densité** Augmentez les valeurs de densité pour obtenir des tracés superposés et des effets visuels originaux.

**Aléatoire** Crée des tracés non uniformes. Plus cette valeur est élevée, plus les tracés s'éloignent des paramètres de pinceau et de tracé spécifiés.

**Peindre sur** Indique les endroits à peindre :

- **Originale** Place les tracés par dessus l'élément non modifié. Il s'agit du réglage par défaut.
- **Transparent** Choisissez cette option pour que seuls les tracés apparaissent, en laissant l'élément transparent entre les tracés.
- **Fond blanc/Fond noir** Permettent d'appliquer les tracés sur un fond blanc ou noir.

**Part de l'original** Indique le pourcentage d'application de l'effet : plus cette valeur est élevée, plus l'élément d'origine est visible en arrière-plan. Par exemple, si vous choisissez une valeur de 50 %, 50 % de l'élément d'origine transparaît après application de l'effet ; si vous choisissez une valeur de 100 %, l'effet n'est pas du tout appliqué à l'élément. Pour simuler un orage, choisissez une valeur d'environ 50 %.

## Estampage couleur, effet

Cet effet accentue le contour des objets de l'image, mais ne supprime pas les couleurs d'origine de l'image.

L'effet Estampage couleur présente les paramètres suivants:

**Direction** Indique la direction apparente dans laquelle la source lumineuse est orientée, en degrés. Un angle de 45 degrés porte l'ombre dans la direction Nord-Est.

**Relief** Indique la profondeur du relief apparent, en pixels. En réalité, l'option Relief détermine l'épaisseur maximale des contours accentués.

**Contraste** Indique le degré de renforcement des contours dans l'image. Avec des valeurs basses, l'effet n'affecte que les contours les plus marqués. Plus vous augmentez la valeur, plus l'estampage est fort.

**Part de l'original** Ajoute un pourcentage de l'élément source d'origine au résultat final.

## Estampage, effet

L'effet Estampage accentue le contour des objets de l'image et supprime les couleurs. Il permet également d'accentuer les contours selon un angle donné.

L'effet Estampage présente les paramètres suivants:

**Direction** Indique la direction apparente dans laquelle la source lumineuse est orientée, en degrés. Un angle de 45 degrés porte l'ombre dans la direction Nord-Est.

**Relief** Indique la profondeur du relief apparent, en pixels. En réalité, l'option Relief détermine l'épaisseur maximale des contours accentués.

**Contraste** Indique le degré de renforcement des contours dans l'image. Avec des valeurs basses, l'effet n'affecte que les contours les plus marqués. Plus vous augmentez la valeur, plus l'estampage est fort.

## Détection des contours, effet

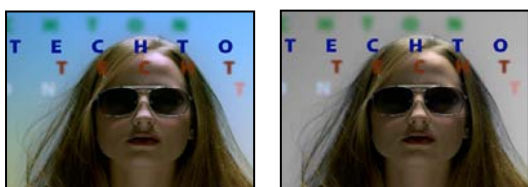
L'effet Détection des contours identifie les zones de l'image qui présentent des transitions significatives, puis accentue les contours. Les contours peuvent apparaître sous forme de lignes sombres sur fond blanc ou de lignes colorées sur fond noir. Après application de l'effet Détection des contours, les images ressemblent souvent à des croquis ou à des négatifs photographiques de l'original.

L'effet Détection des contours présente les paramètres suivants:

**Inversion** Inverse l'image, une fois les contours détectés. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les contours présentent des lignes sombres sur fond blanc. En mode Inversion, les contours présentent des lignes colorées sur fond noir.

## Filtre chromatique, effet

Cet effet supprime toutes les couleurs d'un élément, sauf celles qui s'apparentent à une couleur déterminée. Par exemple, vous pouvez décolorer un match de basket enregistré sur vidéo, abstraction faite de la couleur orange de la balle.



Effet Filtre chromatique : Image d'origine (gauche) avec application de l'effet Filtre chromatique (droite)

L'effet Filtre chromatique inclut les options suivantes :

**Décoloration** Indique le pourcentage de décoloration du calque. La valeur 100 % remplace par des nuances de gris les zones de l'image dont les couleurs sont différentes de celle sélectionnée. Avec une valeur de 50 %, ces zones perdent la moitié de leur saturation.

**Couleur à conserver** Indique la couleur à laisser intacte.

**Tolérance** Indique le degré de correspondance requis entre les couleurs. La valeur 0 % décolore toutes les zones de l'image, à l'exception de celles en correspondance parfaite avec la couleur à conserver. La valeur 100 % ne produit aucune variation chromatique.

**Lissage** Indique la netteté du contour des couleurs. Une valeur élevée permet un passage progressif de la couleur vers le gris.

**Comparaison sur** Indique le modèle de couleur à utiliser pour effectuer une comparaison. Le paramètre RVB utilise l'espace colorimétrique RVB pour déterminer les zones à décolorer. C'est une technique de comparaison précise qui décolore l'image plus que ne le fait le paramètre Teinte. Le paramètre Teinte utilise la teinte (la couleur) pour déterminer les zones à décolorer. En d'autres termes, si vous spécifiez de conserver le bleu clair, le bleu foncé sera également conservé, car ces deux couleurs ont la même teinte.

## Mosaïque, effet

Cet effet remplit un calque de rectangle de couleur unie. Cela permet notamment de créer une image fortement pixelisée.

L'effet Mosaïque présente les paramètres suivants :

**Rangées** Indique le nombre de divisions de la mosaïque dans chaque direction.

**Couleur centrale** Applique à chaque carreau la couleur qu'avait son pixel central dans l'élément d'origine. Sinon, les carreaux prennent la couleur moyenne de la correspondante dans l'élément d'origine.

## Bruit, effet

Cet effet altère de façon aléatoire la valeur des pixels sur l'ensemble de l'image. L'effet Bruit présente les paramètres suivants :

**Quantité** Indique la quantité de bruit, c'est-à-dire le degré de déformation créée par le déplacement aléatoire des pixels. La plage s'étend de 0 % (pas d'effet) à 100 % (l'image devient généralement indiscernable).

**Type** Lorsque l'option Par couleur est utilisée, elle modifie séparément les valeurs Rouge, Vert et Bleu des pixels de l'image. Sinon, la même valeur s'applique à toutes les couches.

**Ecrêtage** Détermine si le bruit peut pousser une valeur de pixel à boucler sur elle-même. Lorsque la valeur de couleur d'un pixel est la plus forte, l'option Ecrêtage s'arrête à cette valeur. Sans cette option, la valeur de couleur boucle sur elle-même ou repart aux valeurs les plus basses. Lorsque cette option est sélectionnée, même un bruit de 100 % laisse l'image encore déchiffrable. Pour obtenir une image totalement brouillée, désactivez l'option et activez Par couleur.

## Multiplication, effet

Cet effet divise l'écran en carreaux et affiche l'image entière dans chacun d'eux. Déplacez le curseur pour indiquer le nombre de carreaux par colonne et par rangée.

## Contours bruts, effet

Cet effet altère les contours de la couche alpha d'un élément par le biais de calculs. Il donne aux textes ou aux graphiques pixellisés un aspect brut et naturel, comme celui du métal érodé ou d'un texte tapé à la machine.



Effet Contours bruts : Image d'origine (gauche) avec Type de contour réglé sur Brut (centre) et Couleurs vieilles (droite)

L'effet Contours bruts inclut les options suivantes :

**Type de contour** Indique comment l'effet est appliqué à la couche alpha. Si vous choisissez une option qui fait appel aux couleurs, comme Couleur Photocopy, spécifiez la couleur à l'aide de l'option Couleur du contour.

**Couleur du contour** Remplit les zones de l'effet avec cette couleur, lorsque vous choisissez un type de contour qui fait appel aux couleurs, comme Couleur brute.

**Bordure** Définit la portée de l'effet depuis le contour d'une couche alpha.

**Netteté du contour** Définit le degré de netteté ou de flou avec lequel le contour brut s'affiche. Plus la valeur est faible, plus les contours sont flous et inversement.

**Influence fractale** Définit la proportion de l'irrégularité introduite déterminée par les calculs fractals.

**Echelle** Définit l'échelle de la fractale utilisée pour calculer l'irrégularité.

**Augmenter largeur ou hauteur** Définit la largeur ou la hauteur de la fractale utilisée pour calculer l'irrégularité.

**Décalage (Turbulence)** Définit la partie de la forme fractale présente dans la fenêtre Moniteur du programme, modifiant la forme de la distorsion ou de l'irrégularité appliquée à l'élément. Comme les formes fractales générées par cet effet sont infinies dans toutes les directions, le résultat qui apparaît sur l'élément ne représente qu'une petite portion de la fractale entière. L'activation de l'option Décalage repositionne la fractale, en montrant ainsi une autre partie. Cela modifie la forme et la texture de l'irrégularité.

**Complexité** Définit le niveau de détail dans l'irrégularité. Plus la valeur de complexité est élevée, plus la définition de la texture de l'irrégularité est détaillée et inversement.

**Remarque** : Si vous augmentez la complexité, les temps de rendu sont plus longs. Pour obtenir le même résultat, réduisez la valeur Echelle plutôt que d'augmenter la valeur Complexité.

**Evolution** Introduit des variantes subtiles dans la forme de l'irrégularité. L'activation de cette option modifie ou fait évoluer progressivement l'irrégularité dans le temps. Définissez des images clés pour l'option Evolution pour déterminer l'évolution de l'irrégularité sur l'intervalle de temps qui sépare les images clés. Plus le nombre de révolutions est élevé sur une durée donnée, plus l'évolution de l'irrégularité est rapide. Des valeurs d'évolution élevées produisent parfois des modifications plus saccadées de l'irrégularité.

**Remarque :** Bien que la valeur *Evolution* soit définie en nombre d'unités appelées « révolutions », il faut bien comprendre que ces révolutions sont progressives. L'état de l'évolution poursuit sa progression indéfiniment avec chaque nouvelle valeur. Utilisez l'option *Evolution du cycle* (décrite plus loin) pour rétablir l'état d'origine du paramètre *Evolution* à chaque révolution.

**Options d'évolution** Ces options permettent de créer un rendu de l'effet sur un cycle court, puis de le boucler sur la durée du projet. Utilisez les options suivantes pour créer une boucle non répétitive, continue et progressive.

- **Evolution du cycle** Crée une boucle qui ramène l'état de l'évolution à son point de départ.
- **Cycle** Définit le nombre de révolutions (du paramètre *Evolution*) que le bruit fractal parcourt avant de se répéter. Si, par exemple, vous définissez une évolution qui se produit sur cinq révolutions et que vous réglez le cycle sur 2, l'évolution fait deux boucles. La synchronisation ou la vitesse de ces cycles d'évolution sont déterminées par la durée de temps autorisée entre des images clés d'évolution. L'option *Cycle* n'est disponible que si vous sélectionnez l'option *Evolution du cycle*.

**Remarque :** L'option *Cycle* affecte uniquement l'état de la fractale et non la géométrie ou autres paramètres. Par exemple, deux états identiques de la fractale auront différents aspects s'ils sont affichés avec des valeurs *Taille* ou *Décalage* différentes.

- **Générateur aléatoire** Définit une valeur aléatoire unique à partir de laquelle générer la texture de l'irrégularité. L'activation de cette option permet de passer en un clin d'œil d'un ensemble de formes fractales à un autre dans le même type de fractale. Pour une transition progressive de l'irrégularité, utilisez l'option *Evolution*.

**Remarque :** Vous pouvez créer de nouvelles animations d'irrégularité en réutilisant les cycles d'évolution créés précédemment et en changeant seulement la valeur *Générateur aléatoire*. En spécifiant une nouvelle valeur de *générateur aléatoire*, vous modifiez le motif bruit sans perturber l'animation de l'évolution.

## Solarisation, effet

Cet effet crée un mélange entre une image négative et une image positive, ce qui génère un effet de halo. L'effet est analogue à celui obtenu en exposant brièvement une épreuve à la lumière durant le développement.

## Stroboscope, effet

Cet effet effectue à intervalles irréguliers une opération arithmétique sur l'image. Par exemple, toutes les cinq secondes, l'élément devient entièrement blanc pendant un dixième de seconde ou les couleurs s'inversent à intervalles aléatoires.

L'effet *Stroboscope* présente les paramètres suivants :

**Part de l'original** Indique l'intensité, ou luminosité, de l'effet. A la valeur 0, l'effet se manifeste à pleine intensité ; les valeurs plus basses diminuent l'intensité de l'effet.

**Durée** Définit la durée en secondes de l'effet.

**Période** Définit la durée en secondes entre le début de chaque effet stroboscopique. Par exemple, si vous fixez la *Durée* à 0,1 seconde et la *Période* à 1,0 seconde, l'effet s'appliquera durant 0,1 seconde et ne se manifestera à nouveau que 0,9 seconde plus tard. Si vous attribuez à *Période* une valeur inférieure à celle de *Durée*, l'effet sera constant.

**Probabilité aléatoire** Définit la probabilité pour une image donnée de recevoir l'effet, d'où l'impression d'un effet aléatoire.

**Mode** Indique le mode d'application de l'effet :

- **Couleurs** Applique l'effet à toutes les couches de couleurs.
- **Transparent** Rend l'élément transparent lorsqu'un effet *Stroboscope* est appliqué.

**Opérateur** Définit l'opérateur arithmétique à utiliser lorsque l'option *Couleurs* est choisie dans le menu *Stroboscope*. L'option par défaut est *Copier*.

## Placage de texture, effet

Cet effet applique à un élément la texture d'un autre. Vous pouvez, par exemple, plaquer sur un arbre la texture d'un mur de briques, tout en contrôlant la profondeur de la texture et la source lumineuse apparente.

L'effet Placage de texture présente les paramètres suivants :

**Disposition** Indique le mode d'application de l'effet :

- **Juxtaposer** Applique la texture de façon répétée sur l'ensemble de l'élément.
- **Centrer** Place la texture au milieu de l'élément.
- **Adapter** Etire la texture aux dimensions de l'élément sélectionné.

## Effet Tracé dynamique

Cet effet anime les tracés sur un élément. Par exemple, vous pouvez imiter une écriture cursive ou créer un tracé qui imite la reptation d'un serpent. Utilisez cet effet pour animer l'épaisseur, la couleur, la dureté et l'opacité d'un tracé.



*Effet Tracé dynamique : Animation des contours*

L'effet Tracé dynamique inclut les options suivantes :

**Position** Indique l'endroit où commence le tracé.

**Couleur, Epaisseur, Dureté et Opacité** Définissent la taille et l'aspect des tracés.

**Longueur** Indique la longueur du tracé, en secondes, à tout moment. Si la valeur est définie sur 0, la longueur du tracé est illimitée. Utilisez une longueur de tracé unique (différente de 0) pour toutes les images clés de manière à créer un tracé qui imite la reptation d'un serpent à travers l'élément. Modifiez la longueur du tracé au niveau des images clés pour allonger ou raccourcir le tracé au fur et à mesure que vous dessinez.

**Espacement** Indique l'intervalle de temps, en secondes, entre les touches de couleur au fur et à mesure que le tracé est dessiné. En entrant une valeur plus faible, vous obtenez des tracés animés plus lisses, mais le rendu est plus long.

**Peinture dans le temps** Indique si les propriétés de peinture (couleur et opacité) sont appliquées à chaque segment ou à l'ensemble du tracé :

- **Aucune** Applique à l'ensemble du tracé la couleur et l'opacité indiquées dans chaque image clé.
- **Couleur** Applique au tracé la couleur spécifiée pour une image clé, en partant de cette image jusqu'à ce qu'elle soit modifiée dans une image clé ultérieure. L'opacité indiquée dans chaque image clé est appliquée à l'ensemble du tracé.
- **Opacité** Applique au tracé l'opacité spécifiée pour une image clé, en partant de cette image jusqu'à ce qu'elle soit modifiée dans une image clé ultérieure. La couleur indiquée dans chaque image clé est appliquée à l'ensemble du tracé.

**Tracé dans le temps** Indique si les propriétés du pinceau (épaisseur et dureté) sont appliquées à chaque segment ou à l'ensemble du tracé :

- **Aucune** Applique à l'ensemble du tracé l'épaisseur et la dureté du pinceau spécifiées dans chaque image clé.
- **Taille** Applique au tracé l'épaisseur du pinceau spécifiée pour une image clé, en partant de cette image jusqu'à ce qu'elle soit modifiée dans une image clé ultérieure. La dureté indiquée dans chaque image clé est appliquée à l'ensemble du tracé.
- **Dureté** Applique au tracé la dureté spécifiée pour une image clé, en partant de cette image jusqu'à ce qu'elle soit modifiée dans une image clé ultérieure. L'épaisseur indiquée dans chaque image clé est appliquée à l'ensemble du tracé.
- **Epaisseur et dureté** Applique au tracé à la fois l'épaisseur et la dureté du pinceau spécifiées pour une image clé, en partant de cette image jusqu'à ce qu'elles soient modifiées dans une image clé ultérieure.

**Style de peinture** Indique si vous souhaitez que le tracé figure sur le calque d'origine ou sur un calque transparent.

## Voir également

« A propos des images clés » à la page 220

# Effets temporels

## Echo, effet

L'effet Echo combine des images issues de minutages différents dans l'élément. Son utilisation est vaste, du simple écho visuel aux effets de rayures ou de maculage. L'effet Echo n'est visible que si l'élément contient du mouvement. Par défaut, lorsque vous appliquez cet effet, tout autre effet appliqué précédemment est ignoré.



*Echo, effet : Image d'origine (gauche) avec des valeurs d'écho faibles (centre) et un nombre accru d'échos (droite)*

L'effet Echo présente les paramètres suivants :

**Intervalle** Indique l'intervalle, en secondes, entre les échos. Avec des valeurs négatives, l'écho se base sur les images précédentes ; avec des valeurs positives, il se base sur les images suivantes.

**Nombre d'échos** Indique le nombre d'images combinées pour former l'écho. Si, par exemple, vous indiquez deux échos, l'effet crée une nouvelle image à partir de [minutage actuel], [minutage actuel + Intervalle] et [minutage actuel + 2 \* Intervalle].

**Intensité initiale** Indique l'intensité, ou luminosité, de l'image qui marque le début de la séquence d'écho. Si, par exemple, vous donnez la valeur 1, la première image sera combinée à sa pleine intensité. Si vous donnez la valeur 0,5, la première image sera combinée à la moitié de son intensité.

**Atténuation** Définit le rapport d'intensités des échos subséquents. Par exemple, si vous donnez au paramètre Atténuation la valeur 0,5, le premier écho sera moitié moins lumineux que la valeur Intensité initiale. La luminosité du deuxième écho sera encore inférieure de moitié, soit 0,25 fois la valeur Intensité initiale.

**Opérateur** Spécifie les opérations à effectuer entre les échos:

- **Ajout** Combine les échos en ajoutant la valeur de leurs pixels. Si l'intensité de départ est trop élevée, ce mode peut rapidement subir une surcharge et générer des zébrures blanches. Réglez l'intensité de départ à 1.0 par nombre d'échos et la descente à 1.0 pour mélanger les échos de façon uniforme.
- **Maximum** Combine les échos en prenant le nombre de pixels maximum parmi tous les échos.
- **Minimum** Combine les échos sur la base de la valeur minimale de tous les échos.
- **Superposition** Réalise une simulation en combinant les échos, c'est-à-dire en les empilant optiquement. Ce mode est proche de l'opérateur Addition, mais ne dépasse pas la charge aussi rapidement.
- **Combinaison en arrière** Utilise les couches alpha des échos pour les combiner de l'arrière vers l'avant.
- **Combinaison en avant** Utilise les couches alpha des échos pour les combiner de l'avant vers l'arrière.

## Postérisation temporelle, effet

Cet effet bloque l'élément à un certain nombre d'images/seconde. Si la Postérisation temporelle est utile telle quelle, elle offre néanmoins des possibilités plus subtiles. Vous pouvez ainsi verrouiller à 24 images/seconde une bande vidéo à 60 trames/seconde (puis réaliser le rendu à 60 trames/seconde) pour obtenir un effet cinématographique. Cet effet est parfois appelé stroboscope sur les dispositifs matériels.

Le fait d'animer la valeur du curseur Nombre d'images/sec pourrait donner des résultats inattendus. Pour cette raison, seule l'interpolation par paliers est autorisée pour le nombre d'images/seconde.

## Effets Géométrie

### Découper, effet

Cet effet élimine des pixels à la périphérie d'un élément et remplace les zones découpées par une couleur de fond donnée. Vous pouvez ainsi nettoyer l'image de pixels parasites ou déformés résultant d'une numérisation plein écran. Si vous voulez qu'Adobe Premiere Pro redonne automatiquement ses dimensions d'origine à l'élément découpé, utilisez plutôt l'effet Recadrage.

L'effet Découper présente les paramètres suivants :


**Droite, Gauche, Haut, Bas** Retaille séparément chaque bord de l'élément.

**Fond** Indique la couleur qui doit remplacer les zones supprimées. La couleur par défaut est le noir.


### Recadrage, effet

Cet effet rogne une ligne de pixels de chaque côté de l'élément, puis rétablit automatiquement les dimensions initiales. Utilisez les curseurs pour recadrer chaque bord séparément. Vous pouvez définir la taille de recadrage en pixels ou en pourcentage d'image.

Si vous ne souhaitez pas que l'élément rogné reprenne ses dimensions initiales, utilisez plutôt l'effet Découper.

**Remarque :** Vous pouvez manipuler directement le recadrage dans le moniteur du Programme. Cliquez sur l'icône Transformation  en regard de Recadrage dans le panneau Options d'effet. Faites glisser une des poignées d'angles.

### Lissage, effet

Cet effet permet de créer une vignette de la vidéo dans un élément en créant un contour noir estompé sur les quatre côtés. La largeur du contour est déterminée par la saisie d'une valeur. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Configurer  et déplacer le curseur dans la boîte de dialogue Lissage.

### Miroir horizontal, effet

L'effet Miroir horizontal inverse chaque image de l'élément de gauche à droite ; l'élément défile cependant toujours vers l'avant.

### Stabilité horizontale, effet

L'effet Stabilité horizontale incline les images vers la droite ou vers la gauche ; un réglage similaire existe sur les téléviseurs. Déplacez le curseur pour définir l'inclinaison de l'élément.

### Enroulement, effet

Cet effet fait rouler l'image de gauche à droite, de haut en bas ou vice versa, comme si l'image se trouvait sur un cylindre en rotation.

### Miroir vertical, effet

Cet effet inverse l'élément de haut en bas. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.

### Stabilité verticale, effet

Cet effet fait remonter l'élément vers le haut ; un réglage similaire existe sur les téléviseurs. Cet effet ne permet pas l'utilisation d'images clés.



## Effets de transitions

### Fondu par carreaux, effet

Cet effet fait disparaître un élément de façon aléatoire, carreau par carreau. La largeur et la hauteur des carreaux (en pixels) peuvent être réglées indépendamment. Si vous choisissez la qualité Ebauche, les carreaux sont placés au pixel près et ont un contour très précis. Si vous optez pour la qualité Optimale, les carreaux peuvent être positionnés au sous-pixel près et ont un contour souple.



Effet Fondu par carreaux : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Fondu par carreaux avec différentes valeurs (centre et droite)

### Volet graduel, effet

Cet effet crée des transitions d'après les valeurs de luminance d'un élément sur une seconde piste vidéo, appelée calque graduel (ou calque de référence). La luminance d'un pixel dans le dégradé détermine le moment auquel le pixel équivalent de l'élément sur la première piste vidéo devient transparent. Les zones sombres du calque graduel deviennent transparentes en premier, suivies des zones claires.



Effet Volet graduel : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Volet graduel avec différentes valeurs (centre et droite)

Par exemple, un simple dégradé de niveaux de gris de gauche à droite produit une transition graduelle de gauche à droite. Le calque graduel n'est pas nécessairement une image fixe ; un élément de n'importe quelle piste vidéo peut faire office de calque graduel pour produire des effets de volet insolites. Il existe de multiples façons de créer des volets captivants. L'effet Dégradé est un excellent outil d'initiation, car il produit plusieurs dégradés en niveaux de gris. Pour personnaliser vos dégradés, colorez-les dans un programme comme Adobe Photoshop ou dessinez-les dans un programme comme Adobe Illustrator.

L'effet Volet graduel inclut les options suivantes :

**Pourcentage** Indique le pourcentage de la transition appliquée à l'élément.

**Lissage** Définit le degré de lissage appliqué au contour de la transition.

**Calque de référence** Définit l'élément servant de dégradé. Le calque graduel (également appelé calque de référence) doit figurer dans la même séquence que l'élément auquel l'effet Volet graduel est appliqué.

**Disposition** Détermine la position et la proportion du dégradé dans l'élément :

- **Juxtaposer** Crée plusieurs copies juxtaposées dans la transition graduelle.
- **Centrer** Place un dégradé unique au centre de l'élément.
- **Adapter** Redimensionne le calque graduel horizontalement et verticalement pour l'adapter à toute la surface de l'élément.

**Inverser la gradation** Inverse la position du calque graduel et de l'élément faisant l'objet de la transition graduelle.

## Volet linéaire, effet

Cet effet opère une transition linéaire simple pour un élément, dans une direction donnée.

**Angle du volet** Indique la direction prise par la transition. Par exemple, selon un angle de 90 °, la transition s'opère de gauche à droite.



Effet Volet linéaire : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Volet linéaire avec différentes valeurs (centre et droite)

## Volet radial, effet

Cet effet révèle un élément sous-jacent à l'aide d'une transition encerclant un point donné.

**Angle initial** Indique la position ou l'angle de départ de la transition. Avec un angle de 0 °, la transition commence en haut de l'élément.

**Sens** Indique le sens de rotation de la transition (sens horaire, antihoraire ou les deux).



Effet Volet radial : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Volet radial avec différentes valeurs (centre et droite)

## Store vénitien, effet

Cet effet révèle un élément sous-jacent en utilisant des bandes, de direction et de largeur données.



Effet Store vénitien : Image d'origine (gauche) et application de l'effet Store vénitien avec différentes valeurs (centre et droite)

# Effets vidéo

## Couleurs TV, effet

Cet effet ajuste les valeurs colorimétriques des pixels de sorte que l'élément puisse être correctement restitué en télédiffusion. Les ordinateurs représentent les couleurs comme des combinaisons de rouge, de vert et de bleu. Tandis que les équipements vidéo domestiques s'appuient sur des signaux composites différents. Ils ne peuvent reproduire les signaux au-delà d'une certaine amplitude que les couleurs générées par ordinateur dépassent aisément. (l'amplitude du signal se mesure en unités IRE, 120 unités IRE constituant l'amplitude maximale transmissible). L'effet Couleurs TV réduit la luminance et la saturation à des niveaux admissibles.

Pour atteindre le même niveau IRE que la réduction de la luminance, la réduction de la saturation implique une modification plus importante de l'amplitude, ce qui augmente l'altération de l'image. Les options *Masquage des pixels non sûrs* et *Masquage des pixels sûrs* facilitent la détection des zones de l'image qui seront affectées par l'effet Couleurs TV selon les réglages en vigueur. Si vous utilisez comme fond une couleur contrastée et activez provisoirement ces options, le fond transparaîtra dans les zones *affectées* ou *non affectées* de l'élément, respectivement.

« Non sûr » signifie ni plus ni moins que les parties de votre séquence qui dépassent le niveau sûr (admissible) ne ressortiront pas comme vous l'attendez, une fois visionnées sur un téléviseur. Voici quelques conseils pour utiliser des couleurs dans les séquences destinées à la télédiffusion :

- Évitez les couleurs très saturées. Par exemple, avec une valeur de rouge de 255 employée conjointement à des valeurs bleu et vert de 0, le rouge bavera sur un écran NTSC.
- Évitez les valeurs de noir et de blanc pures. On utilise généralement des valeurs de 16 pour le noir et de 235 pour le blanc.
- Réalisez un rendu de test de votre séquence et visionnez-le sur un moniteur NTSC pour vérifier que les couleurs sont correctement restituées.

**Remarque :** Le résultat obtenu avec cette sortie vous indiquera s'il y a lieu ou non d'utiliser cet effet. La plupart des cartes vidéo, en sortie, ramènent automatiquement la luminance et la saturation à des niveaux sûrs.

L'effet Couleurs TV présente les paramètres suivants :

**Standard** Indique le standard de télédiffusion que vous comptez utiliser. *NTSC* (National Television Standards Committee — Comité national des standards de télévision) est le standard nord-américain. Il est également employé au Japon. *PAL* (Phase Alternating Line — Ligne à alternance de phases) est le standard utilisé dans la plus grande partie de l'Europe occidentale et de l'Amérique du Sud ; en France et dans certains pays, il est associé au système SECAM (Séquentiel à mémoire).

**Méthode d'ajustement** Indique la méthode employée pour réduire l'amplitude du signal :

- **Réduction de luminance** Réduit la luminosité d'un pixel en la rapprochant du noir. Il s'agit du réglage par défaut.
- **Réduction de saturation** Rapproche un pixel vers un gris d'une luminosité similaire, le rendant moins coloré.
- **Masquage des pixels non sûrs** Rend les pixels non sûrs transparents.
- **Masquage des pixels sûrs** Rend les pixels sûrs transparents.

**Amplitude maximale** Indique le niveau d'unités IRE au-delà duquel les pixels de l'élément sont altérés. La plage d'amplitude est comprise entre 90 IRE et 120 IRE. Un niveau de 100 peut affecter l'élément de façon non négligeable ; 120, le niveau IRE maximal, est risqué. La valeur par défaut, 110 unités IRE, est une valeur sûre.

## Interpolation de trame, effet

L'effet Interpolation de trame recrée une trame manquante (il s'agit généralement de lignes de balayage paires ou impaires, communes aux téléviseurs et aux moniteurs entrelacés, perdues lors de la capture) sur la base de moyennes de lignes. Cet effet peut être utile pour une sortie en plein écran où l'absence de trame risque de se remarquer.

## Code temporel, effet

L'effet Code temporel superpose un code temporel à l'affichage de votre vidéo afin de créer des scènes identifiables et de collaborer plus facilement avec les membres de l'équipe et les clients. L'affichage du code temporel indique si l'élément est progressif ou entrelacé. Si l'élément est une vidéo entrelacée, le symbole indique si la trame est le champ supérieur ou inférieur. Les réglages dans l'effet Code temporel vous permettent de contrôler la position, la taille et l'opacité de l'affichage, ainsi que les options de format et de source.

L'effet Code temporel présente les paramètres suivants :

**Position** Règle la position horizontale et verticale du code temporel.

**Taille** Indique le corps des caractères.

**Opacité** Définit l'opacité du texte.

**Symbole de champ** Active ou désactive l'affichage du symbole de champ entrelacé à droite du code temporel.

**Format** Choisit le format du code temporel : SMPTE, Images, Pieds + images (16mm) ou Pieds + images (35mm).

**Source du code temporel** Choisit la source du code temporel :

- **Elément** Affiche le code temporel à partir de 0 dès le début de l'élément.
- **Média** Affiche le code temporel du fichier média.
- **Générer** Démarre le code temporel en fonction du code temporel de départ défini dans la section Décalage et effectue le décompte en fonction de l'option Affichage du temps.

**Affichage du temps** Définit la base de temps utilisée par l'effet Code temporel. Par défaut, cette option correspond à la base de temps du projet lorsque l'option Source du code temporel indique Elément.

**Décalage** Ajoute ou retranche jusqu'à 50 images du code temporel affiché.

**Texte de libellé** Affiche un libellé à trois caractères à gauche du code temporel. Vous avez le choix entre Aucun, Automatique et Objectif 1 à 9.

## Effets audio

### A propos des effets audio dans Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro inclut des modules externes audio VST (Virtual Studio Technology) conçus pour modifier ou améliorer les propriétés d'éléments audio. La plupart de ces effets sont disponibles pour les éléments mono, stéréo et 5.1 et peuvent être appliqués à des éléments ou à des pistes, sauf indication contraire. Si Adobe Audition est installé, Adobe Premiere Pro recherche, reconnaît et utilise automatiquement les effets VST de ce programme également.

***Remarque :** Chaque effet audio intègre une option permettant d'activer ou de désactiver l'effet en fonction des images clés définies.*

### Effet balance

Cet effet permet de contrôler les volumes relatifs des canaux gauche et droit. Les valeurs positives augmentent la proportion du canal droit et les valeurs négatives diminuent celle du canal gauche. S'applique uniquement aux éléments stéréo. Cet effet n'est disponible que pour les éléments stéréo.

### Largeur de bande, effet

Cet effet supprime les fréquences qui se produisent hors de la plage spécifiée ou bande de fréquences. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet Largeur de bande présente les paramètres suivants :

**Centre** Indique la fréquence au centre de la plage spécifiée.

**Q** Indique la largeur de bande à conserver. Des réglages faibles créent une plage de fréquences étendue et des réglages élevés créent une bande de fréquences étroite.

### Grave, effet

Cet effet permet d'augmenter ou de diminuer les basses fréquences (200 Hz et inférieure). Le paramètre Amplifier indique le nombre de décibels dont il faut augmenter les basses fréquences. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

### Volume de canal, effet

Cet effet permet de contrôler indépendamment le volume de chacun des canaux dans un élément ou une piste stéréo ou 5.1. Le volume est mesuré en décibels.

## DeEsser, effet

Cet effet permet de supprimer les sifflements et autres sons de type « SSS » à haute fréquence, qui se produisent souvent lorsqu'un narrateur ou un chanteur prononce les lettres « s » et « t ». Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet DeEsser présente les paramètres suivants :

**Gain** Spécifie la quantité de réduction appliquée au son « SSS ». Le compteur affiche la valeur de réduction, en décibels.

**Male (Homme) et Female (Femme)** Spécifie le sexe du narrateur ou du chanteur. Cette option permet à l'effet de s'adapter à la différence de ton entre les sexes.

## DeHummer, effet

Cet effet permet de supprimer les bruits à 50 Hz / 60 Hz dans l'audio. Il est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono. L'effet DeHummer présente les paramètres suivants :

**Réduction** Spécifie la quantité de réduction à appliquer au bruit. Des valeurs élevées risquent également de supprimer des informations audio nécessaires dans les basses fréquences.

**Fréquence** Spécifie la fréquence centrale du bruit. Généralement, cette fréquence correspond à 50 Hz en Europe et au Japon, et à 60 Hz aux États-Unis et au Canada. Souvent, la fréquence du bruit n'est pas statique, mais peut varier de +/- 5 Hz. Cliquez sur les boutons 50 Hz ou 60 Hz pour définir la fréquence appropriée.

**Filtre** Spécifie le nombre de filtres à utiliser pour supprimer le bruit. Le bruit comprend non seulement les fréquences fondamentales de 50 ou 60 Hz, mais contient également des harmoniques avec des fréquences qui sont des multiples du fondamental (100/110 Hz, 150/160 Hz, etc.) Des valeurs élevées sollicitent davantage l'UC. Réglez cette valeur pour déterminer le nombre de fréquences harmoniques à filtrer. Par exemple, si vous choisissez 60 Hz comme valeur de fréquence et choisissez 4# comme valeur de filtre, l'effet DeHummer filtre la fréquence 60 Hz de paire avec trois fréquences harmoniques (120 Hz, 240 Hz et 480 Hz), c'est-à-dire quatre fréquences filtrées au total, d'où la valeur 4#. Des valeurs plus élevées requièrent davantage de puissance de traitement.

## Retard, effet

Cet effet ajoute un écho au son de l'élément audio après un laps de temps donné. Il est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono. L'effet Retard présente les paramètres suivants :

**Retard** Indique le laps de temps avant que l'écho se produise. La valeur maximale est de 2 secondes.

**Ré-injection** Indique le pourcentage du signal retardé à ajouter au retard pour créer des échos de descente.

**Mixage** Contrôle le nombre d'échos.

## Réduction du bruit, effet

Cet effet détecte automatiquement le bruit et le supprime. Utilisez-le pour supprimer le bruit des enregistrements analogiques, par exemple des enregistrements de bandes magnétiques. Il est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet DeNoiser présente les paramètres suivants :

**Niveau** Indique le niveau (en décibels) de bruit lors de la lecture de l'élément.

**Arrêt sur image** Arrête l'estimation du niveau de bruit sur la valeur en cours. Utilisez cette option pour localiser le bruit dans et hors d'un élément.

**Réduction** Indique le niveau de bruit à supprimer dans une plage de -20 à 0 dB.

**Décalage** Définit une valeur de décalage entre le niveau de bruit détecté automatiquement et la valeur définie par l'utilisateur. Cette valeur doit être comprise entre -10 et +10 dB. Le décalage permet un contrôle supplémentaire lorsque la réduction de bruit automatique n'est pas suffisante.

## Plage dynamique, effet

Cet effet intègre un jeu d'options qui peuvent être combinées ou utilisées indépendamment pour régler le son. Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet Dynamics présente les paramètres suivants :

**AutoGate** Coupe un signal lorsque le niveau tombe au-dessous du seuil spécifié. Utilisez cette option pour supprimer les signaux de fond non voulus dans les enregistrements, par exemple un signal de fond dans une voix hors champ. Définissez la fermeture de la porte lorsque la personne ne parle pas, ce qui supprime tous les autres sons. Les couleurs du voyant indiquent le mode de porte : ouvert (vert), attaque ou libération (jaune) et fermé (rouge). Utilisez les options suivantes pour la porte :

- **Seuil** Indique le niveau (entre -60 et 0 dB) devant être dépassé par le signal entrant pour ouvrir la porte. Si le signal est inférieur à ce niveau, la porte se ferme et le signal entrant est muet.
- **Attaque** Indique le temps requis pour ouvrir la porte lorsque le niveau du signal dépasse le seuil.
- **Temps de libération** Indique le temps (entre 50 et 500 ms) requis pour fermer la porte lorsque le signal retombe sous le seuil.
- **Par paliers** Indique la durée (entre 0,1 et 1000 ms) pendant laquelle la porte reste ouverte après que le signal soit retombé sous le seuil.

**Compression** Equilibre la plage dynamique pour créer un niveau cohérent tout au long de la durée de l'élément en augmentant le niveau des sons faibles et en réduisant le niveau des sons forts. Utilisez les options suivantes pour le compresseur :

- **Seuil** Définit le niveau (compris entre -60 et 0 dB) devant être dépassé par le signal pour nécessiter la compression. Les niveaux inférieurs au seuil ne sont pas concernés.
- **Rapport** Définit le taux d'application de la compression, jusqu'à 8:1. Par exemple, si le rapport est de 5:1 et que le niveau d'entrée augmente de 5 dB, la sortie n'augmente que de 1 dB.
- **Attaque** Indique le temps (compris entre 0,1 et 100 ms) requis pour répondre au signal qui dépasse le seuil.
- **Temps de libération** Indique le temps (compris entre 10 et 500 ms) nécessaire pour que le gain revienne au niveau d'origine, lorsque le signal est au-dessous du seuil.
- **Auto** Calcule le temps de libération en fonction du signal entrant.
- **Compensation** Règle le niveau de sortie (compris entre -6 et 0 dB) afin de compenser la perte de gain générée par la compression.

**Expanseur** Réduit tous les signaux en dessous du seuil spécifié au rapport défini. Le résultat est similaire à celui de l'option porte mais plus subtil. Utilisez les options suivantes avec l'expanseur :

- **Seuil** Indique le niveau devant être atteint par le signal pour activer l'expanseur. Les niveaux supérieurs au seuil ne sont pas concernés.
- **Rapport** Définit le taux d'expansion des signaux, jusqu'à 5:1. Par exemple, si le rapport est de 5:1, une diminution du niveau de 1 dB est multipliée par 5 dB, entraînant ainsi une diminution beaucoup plus rapide du signal.

**Limiteur** Réduit l'écrêtage des éléments audio qui contiennent des variations de signal. Par exemple, en harmonisant les variations qui dépassent 0 dB dans un fichier audio, le niveau global du son ne doit pas être réduit sous 0 dB pour éviter l'écrêtage. Utilisez les options suivantes avec le limiteur :

- **Seuil** Indique le niveau maximal du signal, compris entre -12 et 0 dB. Tous les signaux qui dépassent le seuil sont réduits au même niveau que le seuil.
- **Temps de libération** Indique le délai (compris entre 10 et 500 ms) requis pour que le gain revienne au niveau normal après un élément.

**Ecrêtage doux** Réduit l'écrêtage de la même façon que le limiteur sans limitations strictes. Cette option ajoute un bord à certains signaux pour permettre de mieux les définir dans un mixage global.

## EQ, effet

Cet effet agit en tant qu'égaliseur de paramètres, ce qui signifie qu'il contrôle la fréquence, la largeur de bande et le niveau en utilisant plusieurs bandes. Cet effet intègre trois bandes moyennes, une bande haute et une bande basse entièrement paramétrables. Les bandes haute et basse sont des filtres d'atténuation par défaut. Le gain est constant. L'option Couper permet de basculer la bande basse et la bande haute entre les filtres d'atténuation et les filtres de coupure. Le gain est de -12 dB par octave et est désactivé en mode de coupure.

Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels. La vue Configuration personnalisée permet de contrôler les paramètres des bandes de filtres dans la fenêtre Fréquence en faisant glisser les poignées des bandes. Chaque bande intègre un contrôle pour la fréquence et le gain. Les bandes moyennes intègrent deux options supplémentaires pour régler le facteur d'égalisation. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet EQ présente les paramètres suivants :

**Fréquence** Indique la valeur dont il faut augmenter ou diminuer la bande (comprise entre 20 et 2000 kHz).

**Gain** Indique la valeur dont il faut augmenter ou diminuer la bande (comprise entre -20 et 20 dB).

**Couper** Modifie la fonctionnalité du filtre d'atténuation.

**Q** Indique la largeur de chaque bande de filtre (comprise entre 0,05 et 5 octaves).

**Sortie** Indique la valeur de gain à compenser pour augmenter ou réduire les bandes de fréquences sur le gain de sortie de l'égaliseur (EQ).

## Effets Voie gauche et Voie droite

L'effet Voie gauche duplique les informations du canal gauche de l'élément audio et les place dans le canal droit sans tenir compte des informations d'origine du canal droit de l'élément. L'effet Voie droite duplique les informations du canal droit et les place dans le canal gauche sans tenir compte des informations d'origine dans le canal gauche. S'applique uniquement aux éléments audio stéréo.

## Effets Passe-haut, Passe-bas

L'effet Passe-haut supprime les fréquences inférieures à la fréquence de coupure spécifiée. L'effet Passe-bas supprime les fréquences supérieures à la fréquence de coupure spécifiée. Ces effets sont disponibles pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

## Inversion, effet

Cet effet inverse la phase de tous les canaux. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

## Effets Compression multibande

Cet effet est un effet de compression à trois bandes qui contrôle chacune des bandes. Utilisez cet effet à la place de la compression dans Dynamics si vous souhaitez une compression plus faible.

Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels. La vue Configuration personnalisée affiche les trois bandes (basse, moyenne, haute) dans la fenêtre Fréquence. Vous pouvez contrôler le gain de chacune des bandes en modifiant les poignées pour compenser le gain et la plage de fréquences. Les poignées de la bande moyenne indiquent la fréquence de transition des bandes. Faites glisser les poignées pour régler la fréquence correspondante. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet MultibandCompressor comporte les contrôles suivants :

**Solo** Lit la bande active uniquement.

**Compensation** Modifie les niveaux en décibels.

**Sélection de bande** Sélectionne une bande. Dans le contrôle graphique, cliquez sur une bande pour la sélectionner.

**Fréquence de transition** Augmente la plage de fréquences pour la bande sélectionnée.

**Sortie** Indique la modification du gain en sortie pour compenser la réduction ou l'augmentation du gain générée par la compression. Cela permet de conserver les différents réglages de gain individuels.

Utilisez les contrôles suivants pour chacune des bandes :

**Seuil 1-3** Définit le niveau (compris entre -60 et 0 dB) devant être dépassé par le signal pour nécessiter la compression.

**Rapport 1-3** Indique le taux de compression à hauteur de 8:1.

**Attaque 1-3** Définit le temps (compris entre 0,1 et 100 ms) nécessaire pour répondre au signal qui dépasse le seuil.

**Temps de libération 1-3** Indique le délai requis pour que le gain revienne au niveau d'origine lorsque le signal est inférieur au seuil.

**Compensation 1-3** Règle le niveau de sortie (compris entre -6 et +12 dB) afin de compenser la perte de gain générée par la compression.

## Retard de référence sonore multiple, effet

Cet effet ajoute jusqu'à quatre échos du son d'origine à l'élément. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono. L'effet Retard de référence sonore multiple présente les paramètres suivants :

**Retard 1-4** Indique le laps de temps qui sépare le son d'origine et son écho. La valeur maximale est de 2 secondes.

**Rétroaction 1-4** Indique le pourcentage du signal de retard à ajouter au retard pour créer plusieurs échos de descente.

**Niveau 1-4** Contrôle le volume de chacun des échos.

**Mixage** Contrôle le nombre d'échos en retard ou non.

## Effet Prélèvement

Cet effet supprime les fréquences qui se trouvent près du point spécifié. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono. L'effet Prélèvement présente les paramètres suivants :

**Centre** Spécification de la fréquence à supprimer. Pour filtrer le bourdonnement de fond électrique, saisissez la valeur correspondant à la fréquence des lignes électriques utilisées là où l'élément a été enregistré. Par exemple, saisissez 60 Hz pour l'Amérique du Nord ou le Japon, 50 Hz pour la plupart des autres pays.

**Q** Indique la plage de fréquences à affecter. Un réglage bas crée une bande étroite, un réglage haut crée une bande étendue.

## Egalisation paramétrique, effet

L'effet Egalisation paramétrique augmente ou diminue les fréquences proches de la fréquence Centre spécifiée. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono. L'effet Egalisation paramétrique présente les paramètres suivants :

**Centre** Indique la fréquence au centre de la plage spécifiée.

**Q** Indique la plage de fréquences à affecter. Un réglage bas crée une bande étroite, un réglage haut crée une bande étendue. La valeur de modification des fréquences est définie en décibels par le paramètre Amplifier. Ce paramètre indique la valeur dont il faut modifier la largeur spécifiée en décibels.

**Amplifier** Indique la valeur dont il faut augmenter ou diminuer la plage de fréquences (comprise entre -20 et +20 dB).

## PitchShifter, effet

Cet effet modifie la hauteur du signal entrant. Utilisez cet effet pour approfondir les voix hautes ou vice-versa. Vous pouvez modifier chacune des propriétés en utilisant les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée ou en modifiant les valeurs dans la vue Paramètres individuels. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet Variateur de hauteur présente les paramètres suivants :

**Hauteur** Indique la modification de la hauteur en demi-tons. La plage réglable est comprise entre -12 et +12 demi-tons.

**Réglage** Indique le réglage entre la grille des demi-tons du paramètre Hauteur.



**Formant** Evite que les formants des éléments audio soient affectés. Par exemple, utilisez ce contrôle pour augmenter la hauteur d'une voix haute pour empêcher qu'elle ressemble à celle d'un dessin animé.

## Reverb, effet

Cet effet ajoute ambiance et chaleur à un élément audio en simulant le son émis dans une pièce. Utilisez les contrôles graphiques de la vue Configuration personnalisée, ou modifiez les valeurs dans la vue Paramètres individuels. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

L'effet Reverb présente les paramètres suivants :

**Pré-délai** Indique le laps de temps entre le signal et la réverbération. Ce réglage est lié à la distance parcourue par un son entre les murs de réflexion et la personne qui écoute dans un réglage live.

**Absorption** Indique le pourcentage d'absorption du son.

**Taille** Indique la taille de la pièce en pourcentage.

**Densité** Indique la densité de la queue de réverbération. La valeur taille indique la plage dans laquelle vous pouvez définir la densité.

**Atténuation basse** Indique la valeur d'atténuation pour les basses fréquences (en décibels). Atténuer les basses fréquences permet d'empêcher l'effet Reverb d'émettre des bruits confus.

**Atténuation haute** Indique la valeur d'atténuation pour les hautes fréquences (en décibels). Les réglages bas rendent le son de l'effet Reverb plus doux.

**Mixage** Contrôle l'effet Reverb.

## Permuter les canaux, effet

Cet effet modifie le positionnement des informations du canal gauche et du canal droit. S'applique uniquement aux éléments stéréo.

## Aigu, effet

Cet effet permet d'augmenter ou de diminuer les hautes fréquences (400 Hz et supérieure). Le contrôle Amplifier indique la valeur en décibels à augmenter ou diminuer. Cet effet est disponible pour les éléments 5.1, stéréo ou mono.

## Volume, effet

Utilisez l'effet Volume à la place de l'effet Volume fixe pour rendre l'effet Volume avant les autres effets standard. L'effet volume crée une enveloppe pour un élément ; vous pouvez ainsi augmenter le niveau du son sans écrêtage. L'écrêtage se produit lorsque le signal dépasse la plage dynamique acceptable pour le matériel et déforme souvent le son. Des valeurs positives indiquent une augmentation du volume et des valeurs négatives une diminution du volume. Cet effet n'est disponible que pour les éléments de pistes 5.1, stéréo ou mono.

# Chapitre 15 : Composition

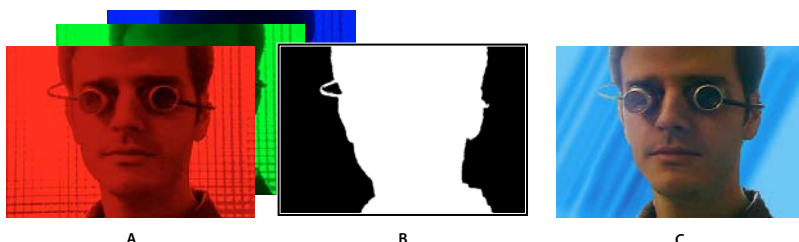
## Transparence (masques, couches alpha)

### A propos de la transparence

Pour créer un composé à partir de plusieurs images, des parties d'une ou plusieurs images doivent être transparentes. Vous pouvez utiliser des *couches alpha*, des *masques*, des *cache*s et *l'incrustation* pour définir quelles parties d'une image sont transparentes et quelles parties vont être utilisées pour cacher des parties d'une autre image. En manipulant la transparence et en choisissant des modes de mélange, vous pouvez créer toute une série d'effets visuels.

### A propos des couches alpha et des caches

Les informations de couleur sont comprises dans trois couches : rouge, vert et bleu. En outre, une image peut comprendre une quatrième couche invisible, appelée *couche alpha*, qui comprend des informations de transparence.



Présentation des couches

A. Couches de couleur séparées B. Couche alpha C. Toutes les couches vues ensemble

Une couche alpha permet de stocker à la fois les images et leurs informations de transparence dans un seul fichier sans perturber les couches de couleur.

Lorsque vous voyez la couche alpha dans le panneau de composition d'After Effects ou le panneau Moniteur d'Adobe Premiere Pro, le blanc indique une opacité complète, le noir, une transparence complète et les nuances de gris, une transparence partielle.

Un *cache* est un calque (ou l'une de ses couches) qui définit les zones transparentes de ce calque ou d'un autre calque. Les zones blanches correspondent aux parties opaques, tandis que les zones noires correspondent aux parties transparentes. Une couche alpha est souvent utilisée comme cache. Cependant, vous pouvez utiliser un cache autre que la couche alpha lorsque vous avez une couche ou un calque qui définit la zone de transparence souhaitée mieux que la couche alpha ou dans des cas où l'image source ne comprend pas de couche alpha.

De nombreux formats de fichiers peuvent comprendre une couche alpha, notamment Adobe Photoshop, ElectricImage, TGA, TIFF, EPS, PDF, QuickTime (enregistré à la résolution Millions de couleurs+) et Adobe Illustrator. Dans le cas des fichiers Adobe Illustrator EPS et PDF, After Effects convertit automatiquement les zones vierges en couche alpha.

### A propos des couches directes et prémultipliées

Les fichiers avec des couches alpha se classent en deux catégories : directes et prémultipliées. Bien que les couches alpha soient identiques, les couches de couleur diffèrent.

Avec des couches *directes* (ou *sans cache*), les informations de transparence sont uniquement stockées dans la couche alpha et non dans l'une des couches de couleur visibles. Avec des couches directes, les effets de transparence n'apparaissent que lorsque l'image s'affiche dans une application compatible avec les couches directes.

Avec des couches *prémultipliées* (ou avec *cache*), les informations de transparence sont stockées dans la couche alpha de même que dans les couches RVB visibles, qui sont multipliées avec une couleur d'arrière-plan. Les couleurs des zones semi-transparentes, telles que les contours progressifs, s'orientent vers la couleur d'arrière-plan en fonction de leur degré de transparence.

Certains logiciels permettent d'indiquer la couleur d'arrière-plan avec laquelle les couches sont prémultipliées. Si ce n'est pas le cas, la couleur d'arrière-plan est généralement le noir ou le blanc.

Les couches directes conservent des informations de couleur plus précises que les couches prémultipliées. Les couches prémultipliées sont compatibles avec un plus grand éventail de programmes, tels qu'Apple QuickTime Player. Souvent, le choix d'utiliser des images avec des couches directes ou prémultipliées a été effectué pour vous lorsque vous recevez les éléments que vous allez modifier et composer. Heureusement, Adobe Premiere Pro et After Effects reconnaissent à la fois les couches directes et prémultipliées. Par conséquent, l'un et l'autre type donneront des résultats satisfaisants pour la plupart des projets.

## A propos de l'incrustation

L'*incrustation* consiste à définir la transparence par une valeur donnée de couleur (à l'aide d'une incrustation couleur) ou de luminance (à l'aide d'une incrustation luminance) dans une image. Lorsque vous *isolez* une valeur, tous les pixels ayant la même valeur colorimétrique ou la même valeur de luminance deviennent transparents.

L'incrustation facilite le remplacement d'un arrière-plan de couleur ou de luminance homogène par une autre image, ce qui est particulièrement utile lorsque vous utilisez des objets trop complexes que pour les masquer aisément. La technique d'isolation d'un arrière-plan de couleur homogène est souvent appelée *filtrage bleu* ou *filtrage vert*, bien que vous ne devez utiliser ni le bleu ni le vert. Vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur solide pour un arrière-plan.

L'*incrustation différentielle* définit la transparence par rapport à une image d'arrière-plan donnée. Au lieu d'isoler un écran à une couleur, vous pouvez isoler un arrière-plan arbitraire.

# Composition d'une vidéo

## Composition

La *composition* est le processus qui consiste à créer une image composite par surimpression de plusieurs éléments. Vous pouvez obtenir ce résultat de différentes manières : en appliquant des clés, en utilisant des couches alpha (dans les éléments qui comportent ce type de couche), en utilisant l'effet d'opacité ou tout simplement en redimensionnant une image afin de révéler les images sous-jacentes. Toutes ces méthodes, à l'exception du redimensionnement, exigent qu'une partie de l'élément soit transparente.



*After Effects, autre programme de Production Studio, fournit une large palette d'outils de composition. Vous pouvez facilement importer dans Adobe Premiere Pro des composites créés avec After Effects.*

Lorsqu'une partie d'un élément est transparente, les informations de transparence sont stockées dans sa *couche alpha*. Vous pouvez utiliser toute combinaison d'*opacité*, de *masques*, de *caches* et d'*incrustations* pour modifier la couche alpha. Cette opération a pour effet de masquer partiellement ou totalement des zones de l'élément. Dans Adobe Premiere Pro, les termes suivants sont utilisés en référence à la transparence :

**Couche alpha** Définit les zones transparentes de l'élément contenant la couche. La couche alpha est une couche supplémentaire qui s'ajoute aux couches de couleur visibles (par exemple, RVB). Cette couche, qui indique la transparence, est généralement masquée en tant que telle. Lors de l'importation d'un élément, la couche alpha permet de stocker à la fois l'élément et ses informations de transparence dans un seul fichier, et ce, sans affecter les couches de couleur de la séquence. Vous pouvez également ignorer une couche alpha existante et en créer une nouvelle à l'aide des effets de transparence d'Adobe Premiere Pro. Lorsque vous affichez la couche alpha dans la fenêtre Moniteur du programme, les zones blanches indiquent l'opacité, les zones noires la transparence et les zones grises la transparence partielle. Étant donné que la couche alpha utilise des nuances de gris pour stocker les informations de transparence, certains effets peuvent appliquer une image en niveaux de gris (ou les valeurs de luminosité d'une image en couleurs) à la couche alpha.

**Masque** Décrit le processus de modification d'une couche alpha. Ce terme est parfois utilisé comme synonyme de *couche alpha*.

**Cache** Définit ou modifie les zones transparentes de son élément ou d'un autre. Il peut s'agir d'un fichier ou d'une couche. Vous pouvez utiliser un cache lorsqu'une couche ou un élément définit mieux la zone de transparence souhaitée que la couche alpha, ou encore lorsqu'un élément ne comporte pas de couche alpha.

**Incrustation** Définit la transparence par une valeur particulière de couleur (incrustation Chrominance) ou de luminosité (incrustation Luminance) dans une image. Les pixels correspondant à la couleur donnée deviennent transparents. Utilisez l'incrustation pour supprimer un fond de couleur uniforme, tel qu'un écran bleu ou vert.



Couches de couleur séparées (gauche), couche alpha (milieu) et toutes les couches de couleur ensemble (droite)

## Voir également

« A propos de la transparence » à la page 336

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

« Pour choisir un mode d'affichage » à la page 97

## Composition d'éléments

Chaque piste vidéo de la fenêtre Montage contient une couche alpha dans laquelle sont stockées les informations de transparence. Toutes les images de piste vidéo sont entièrement transparentes, excepté si vous avez ajouté du contenu opaque tel qu'une séquence vidéo, des images fixes ou des titres. Vous pouvez rendre les zones de contenu opaque partiellement ou entièrement transparentes en ajustant la couche alpha d'un élément ou en appliquant un cache ou une incrustation à un élément. Les éléments des pistes supérieures couvrent les éléments des pistes inférieures à moins que les couches alpha indiquent une transparence. Adobe Premiere Pro crée des composites des éléments de la piste de plus bas niveau à la piste de plus haut niveau. Résultat : l'image vidéo finale est un composite des éléments de toutes les pistes visibles. Les zones dans lesquelles toutes les pistes sont vides ou transparentes apparaissent en noir. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la commande Fichier > Métrage pour modifier la manière dont Adobe Premiere Pro interprète la couche alpha d'un élément dans un projet.

Gardez les recommandations suivantes à l'esprit lorsque vous créez un composite d'éléments et de pistes :

- Si vous voulez appliquer la même valeur de transparence à l'intégralité d'un élément, réglez simplement l'opacité de l'élément dans la fenêtre Options d'effet.
- Il est souvent préférable d'importer un fichier source qui contienne déjà une couche alpha définissant les zones devant être transparentes. Les informations de transparence étant stockées dans le fichier, Adobe Premiere Pro conserve et affiche par défaut l'élément avec la transparence dans toutes les séquences où le fichier est utilisé comme élément.
- Si le fichier source d'un élément ne comporte pas de couche alpha, vous devez alors appliquer la transparence manuellement aux différentes instances de l'élément. Vous pouvez appliquer de la transparence à un élément vidéo d'une séquence en réglant l'opacité de l'élément ou en appliquant des effets.
- Les applications comme Adobe After Effects, Adobe Photoshop et Adobe Illustrator permettent d'enregistrer des éléments dotés d'une couche alpha lorsque la couche alpha est présente dans le fichier d'origine et que le fichier est enregistré dans un format prenant en charge la couche alpha. Dans ces applications, vous pouvez afficher un motif à damier indiquant la transparence pour vous permettre de distinguer les zones transparentes des zones blanches opaques.

## Voir également

- « A propos de la transparence » à la page 336
- « Réglage de l'opacité des éléments » à la page 339
- « Pour appliquer une incrustation à un élément » à la page 341

## Pour définir la façon dont la couche alpha est interprétée

- 1 Sélectionnez un élément dans la fenêtre Projet.
- 2 Sélectionnez Fichier > Métrage ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Métrage dans le menu contextuel.
- 3 Dans la boîte de dialogue Métrage, sélectionnez l'une des options de couche alpha suivantes, puis cliquez sur OK :

**Ignorer** Ignore la couche alpha dans l'élément.

**Inverser** Inverse les zones claires et sombres de la couche alpha, ce qui a pour effet d'inverser les zones transparentes et opaques.



*Si vous avez des difficultés à identifier les parties transparentes d'un élément, choisissez Alpha dans le menu de la vue Programme dans la fenêtre Moniteur du programme. Un autre moyen de distinguer les zones de transparence consiste à ajouter un cache de couleur unie vive sur une piste, sous l'image où vous effectuez l'incrustation.*

## Voir également

- « A propos des couches alpha et des caches » à la page 336
- « Pour créer un cache de couleur unie » à la page 350

## Réglage de l'opacité des éléments

Par défaut, les éléments des pistes apparaissent en opacité maximale (100 %), excepté les zones marquées par le masque, le cache ou la couche alpha d'un élément. Vous pouvez rendre un élément entier plus transparent en définissant une valeur d'opacité inférieure à 100 %. Lorsque la valeur d'opacité d'un élément est inférieure à 100 %, les éléments des pistes inférieures deviennent visibles ; à 0 % d'opacité, l'élément est complètement transparent. S'il n'y a aucun élément sous un élément partiellement transparent, le fond noir de la séquence devient alors visible. Vous pouvez définir l'opacité d'un élément donné dans la fenêtre Options d'effet ou dans la fenêtre Montage, mais aussi augmenter ou réduire l'intensité d'un élément dans le temps en animant l'opacité.

L'ordre de rendu affecte l'interaction entre l'opacité et les effets visuels. La liste Effets vidéo est rendue en premier, suivie des effets géométriques tels que Trajectoire, et enfin les réglages de couche alpha sont appliqués. Pour chaque groupe d'effets, ceux-ci sont rendus du haut vers le bas de la liste. L'option Opacité faisant partie de la liste Effets fixes, elle est rendue après la liste Effets vidéo. Si vous voulez que l'opacité soit rendue avant ou après certains effets, ou si vous voulez contrôler des options d'opacité supplémentaires, appliquez l'effet vidéo de réglage alpha.




*Si vous voulez simplement créer un fondu vers le noir, appliquez à l'élément une transition telle que Fondu enchaîné pour éviter d'animer les images clés d'opacité manuellement.*

## Voir également

- « Pour activer les images clés » à la page 224
- « Réglage alpha, effet » à la page 302

## Pour définir une opacité d'élément dans la fenêtre Options d'effet

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage.
- 2 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard de l'effet Opacité afin de le développer.
- 3 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'opacité, cliquez sur l'icône Activer/Désactiver l'animation  et assurez-vous que l'indicateur d'instant présent indique la valeur désirée dans la bande de montage de la fenêtre Options d'effet.

**4** Procédez de l'une des façons suivantes :

- Saisissez une nouvelle valeur d'opacité.
- Cliquez sur le triangle en regard de l'icône Activer/Désactiver l'animation pour afficher les réglages et faites glisser le curseur Opacité.

Si vous cliquez sur l'icône Activer/Désactiver l'animation à l'étape 3, une image clé est créée dans la bande de montage de la fenêtre Options d'effet, à l'endroit où l'indicateur d'instant présent est positionné.

**5** (Facultatif) Si vous animez l'effet d'opacité, déplacez l'indicateur d'instant présent et effectuez l'une des actions suivantes afin de procéder à un ajustement :

- Saisissez une valeur pour le réglage.
- Faites glisser le curseur Opacité pour indiquer une valeur.

Ces opérations ont pour effet de créer une nouvelle image clé et un graphique représentant l'ajustement dans la bande de montage de la fenêtre Options d'effet. Vous pouvez procéder à d'autres ajustements en saisissant une valeur, en faisant glisser le curseur Opacité ou en déplaçant le pointeur d'opacité sur le graphique. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé. Répétez l'étape 5 autant de fois que nécessaire.

## Voir également


« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

« A propos des images clés » à la page 220

### Pour définir une opacité d'élément dans la fenêtre Montage

Vous pouvez définir l'opacité d'un élément dans la fenêtre Options d'effet en utilisant la même méthode que pour d'autres propriétés d'effet. Il est, cependant, plus facile de modifier ces effets dans la fenêtre Montage.

**1** Vous pouvez développer l'affichage d'une piste en cliquant sur le triangle en regard du nom de la piste afin de développer ses options.

**2** Si nécessaire, cliquez sur le bouton Afficher les images clés  , puis choisissez Afficher les pointeurs d'opacité dans le menu contextuel. Un graphique apparaît dans tous les éléments de la piste.


**Remarque** : Si le graphique ne contient aucune image clé, il s'affiche sous la forme d'une ligne horizontale qui traverse la piste.

**3** Dans le panneau Montage, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur l'outil Sélection tout en appuyant sur la touche Ctrl et faites glisser le graphique vers le haut ou vers le bas.
- Cliquez sur l'outil Plume pour faire glisser le graphique vers le haut ou vers le bas.

La valeur d'opacité et l'instant présent apparaissent sous la forme d'une info-bulle lorsque vous faites glisser.

**4** (Facultatif) Si vous animez l'effet d'opacité, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez avec l'outil Plume sur le graphique, à l'endroit désiré dans la fenêtre Montage. Une image clé est créée à l'endroit où vous cliquez. Répétez l'étape 5 autant de fois que nécessaire.

 Après avoir créé une ou plusieurs images clés sur le graphique, vous pouvez déplacer les images clés ou les pointeurs d'opacité à l'aide de l'outil Sélection ou Plume. Pour régler la fluidité de l'animation, changez l'interpolation linéaire de l'image clé en interpolation Bézier. Voir aussi « Contrôle des modifications au moyen de l'interpolation des images clés Bézier » à la page 232.

## Voir également

« A propos du panneau Options d'effet » à la page 243

« Pour activer les images clés » à la page 224

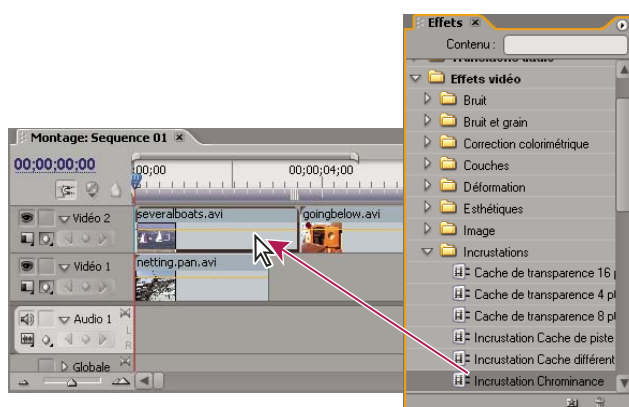
« Utilisation des images clés » à la page 220

## Définition de zones transparentes à l'aide d'incrustations

### Pour appliquer une incrustation à un élément

Un effet d'*incrustation* définit les zones transparentes d'un élément en fonction de valeurs telles que la couleur ou la luminosité. Utilisez les incrustations basées sur la couleur pour masquer un fond ou sur la luminosité pour ajouter des textures ou des effets spéciaux, les incrustations par couche alpha pour modifier la couche alpha d'un élément et les incrustations par cache pour ajouter des caches mobiles ou appliquer d'autres éléments comme caches.

- 1 Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Incrustations.
- 2 Faites glisser une incrustation vers un élément dans la fenêtre Montage.



Glissement d'une incrustation de la fenêtre Effets vers un élément de la fenêtre Montage

- 3 Dans la section Effets vidéo de la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard du nom de l'effet d'incrustation pour le développer et afficher ses options.


- 4 (Facultatif) Si vous appliquez l'incrustation Chrominance ou Différence RVB, assurez-vous que l'option Couleur est disponible et procédez de l'une des manières suivantes pour sélectionner la couleur qui définira la transparence dans l'élément :

- Cliquez sur le nuancier et utilisez le sélecteur de couleur Adobe pour choisir une couleur, puis cliquez sur OK pour fermer le sélecteur de couleur.
- Sélectionnez l'outil Pipette et cliquez n'importe où sur le bureau de votre ordinateur pour sélectionner une couleur.

La couleur sélectionnée pour l'incrustation Chrominance ou Différence RVB apparaît dans le nuancier en regard de l'icône Pipette.

- 5 Ajustez les réglages de l'incrustation. Si vous ne voulez pas animer l'effet d'incrustation, vous pouvez ignorer les étapes 6 et 7.

**Remarque :** Pour de plus amples informations sur les réglages des incrustations, reportez-vous à la section consacrée à l'incrustation qui vous intéresse.

- 6 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation, assurez-vous que l'indicateur d'instant présent est à la position souhaitée, puis cliquez sur l'icône Activer/Désactiver l'animation  du réglage que vous désirez modifier dans le temps. Une image clé apparaît dans la bande de montage de la fenêtre Options d'effet.

- 7 (Facultatif) Déplacez de nouveau l'indicateur d'instant présent et effectuez l'une des actions suivantes pour procéder à un ajustement :

- Saisissez une valeur pour le réglage.
- Cliquez sur le triangle en regard du nom du réglage afin de le développer et utilisez le curseur pour indiquer une valeur. Vous pouvez également déplacer un point dans le graphique de la fenêtre Options d'effet.

Une nouvelle image clé apparaît dans la fenêtre Options d'effet lorsque vous modifiez le réglage. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé dans la fenêtre Options d'effet. Répétez l'étape 7 autant de fois que nécessaire.



*Pour évaluer de façon plus efficace les réglages d'un effet d'incrustation, affichez simultanément la vue composite et la couche alpha de l'élément. Sélectionnez Nouveau moniteur de référence, puis Alpha dans le menu de la fenêtre Moniteur du programme.*

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337

« A propos des caches » à la page 345

« Pour masquer une seule couleur » à la page 343

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

## Incrustation Chrominance

L'effet d'incrustation Chrominance indique quelle couleur ou plage de couleurs devient transparente dans l'élément. Vous pouvez utiliser cette incrustation pour une scène prise contre un écran monochrome, tel qu'un écran bleu ou vert.

Les réglages suivants de l'incrustation Chrominance sont définis dans la fenêtre Options d'effet :

**Tolérance** Elargit ou réduit la plage de la couleur cible qui deviendra transparente. Plus la valeur est élevée, plus la plage est large.

**Dégradé** Mélange l'élément en cours d'incrustation avec l'élément sous-jacent. Plus la valeur est élevée, plus les éléments se confondent.

**Seuil** Définit la quantité des tons foncés dans la plage de la couleur sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus les tons foncés sont importants.

**Découpe** Obscurcit ou éclaircit les tons foncés. Faites glisser vers la droite pour obscurcir les tons foncés, en veillant à ne pas dépasser le curseur Seuil ; les pixels gris et les pixels transparents seraient inversés.

**Lissage** Indique le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Le lissage consiste à mélanger les pixels pour estomper les limites. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

**Masque seul** Affiche uniquement la couche alpha de l'élément. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337

## A propos de l'Incrustation de couleur

Cet effet masque tous les pixels de l'image semblables à une couleur de découpe spécifique. Il modifie uniquement la couche alpha d'un calque.

Lorsque vous masquez une couleur dans un élément, cette couleur ou plage de couleurs devient transparente dans l'intégralité de l'élément. Pour contrôler la plage de couleurs transparentes, modifiez le niveau de tolérance. Vous pouvez également lisser les bords de la zone transparente pour créer une transition lissée entre les zones transparentes et opaques.

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337



**Pour masquer une seule couleur**

- 1 Sélectionnez un élément dans le panneau Montage.
- 2 Appliquez l'effet d'incrustation Couleur à l'élément.
- 3 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard de l'effet d'incrustation Couleur afin de le développer.
- 4 Procédez de l'une des façons suivantes pour définir la couleur de l'incrustation :
  - Cliquez sur le nuancier de l'incrustation pour ouvrir le sélecteur de couleur Adobe, sélectionnez une couleur, puis cliquez sur OK.
  - Cliquez sur l'outil Pipette, puis sur une couleur du bureau de votre ordinateur.
- 5 Faites glisser le curseur de la barre de réglage Tolérance pour indiquer la gamme des couleurs à masquer. Les valeurs faibles masquent une plus petite gamme des couleurs, à l'inverse des valeurs élevées.
- 6 Faites glisser le curseur Contour pour régler l'épaisseur de la bordure de la zone masquée. Les valeurs positives élargissent le masque ainsi que la zone transparente, à l'inverse des valeurs négatives.
- 7 Faites glisser le curseur de la barre de réglage Lissage pour définir la souplesse du contour. Les valeurs élevées assouplissent le contour, mais elles ralentissent le rendu.

**Incrustation Différence RVB**

L'incrustation Différence RVB est une version simplifiée de l'incrustation Chrominance. Elle permet de sélectionner une plage de couleurs, mais pas de fusionner l'image ni d'ajuster la transparence des gris. L'incrustation Différence RVB convient parfaitement aux scènes fortement éclairées sans tons foncés ou aux premiers montages qui ne nécessitent aucun peaufinage.

**Remarque :** L'incrustation Cache différentiel utilise un cache pour définir la couche alpha de la même façon que l'incrustation Différence RVB utilise une couleur. Pour plus d'informations, voir la section « Incrustation Cache différentiel, effet » à la page 303.

Les réglages suivants de l'incrustation Différence RVB sont définis dans la fenêtre Options d'effet :

**Couleur** Indique quelle couleur dans la vidéo sera rendue transparente par le masque.

**Tolérance** Elargit ou réduit la plage de la couleur cible qui deviendra transparente. Plus la valeur est élevée, plus la plage est large.

**Lissage** Indique le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

**Masque seul** Affiche uniquement la couche alpha de l'élément. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.

**Ombre portée** Applique un décalage de ton foncé à moitié gris et à moitié opaque par rapport aux zones opaques de l'image de l'élément d'origine de quatre pixels vers le bas ou la droite. Cette option donne un meilleur résultat avec des objets graphiques simples tels que des titres.

**Voir également**

« A propos de l'incrustation » à la page 337

**Incrustation Filtre bleu et Incrustation Filtre vert**

Les incrustations Filtre bleu et Filtre vert créent la transparence d'après les zones d'un bleu ou d'un vert pur. Elles s'utilisent pendant la création de composites pour rendre transparents les filtres bleus ou verts vivement éclairés.

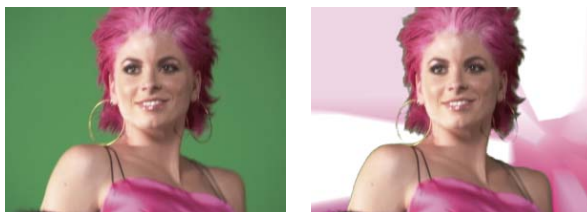
Les réglages suivants des incrustations Filtre bleu et Filtre vert sont définis dans la fenêtre Options d'effet :

**Seuil** Définit les niveaux de bleu ou de vert qui déterminent quelles zones sont transparentes dans l'élément. Faites glisser le curseur Seuil vers la gauche pour augmenter le montant de transparence. Utilisez l'option Masque seul pour afficher les zones sombres (transparentes) à mesure que vous déplacez le curseur Seuil.

**Découpe** Définit l'opacité des zones non transparentes désignées par l'option Seuil. Pour augmenter l'opacité, faites glisser le curseur Découpe vers la droite. Utilisez l'option Masque seul pour afficher les zones claires (opaques) à mesure que vous déplacez le curseur Découpe.

**Lissage** Indique le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

**Masque seul** Affiche uniquement la couche alpha de l'élément. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.



*Sujet photographié devant un fond vert (gauche). L'effet d'incrustation Filtre vert est appliqué (à droite) pour superposer le sujet sur la piste sous-jacente.*

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337

## Incrustation Non rouge

L'incrustation Non rouge crée la transparence d'après les fonds bleus ou verts. Semblable aux incrustations Filtre bleu et Filtre vert, elle permet cependant de mélanger deux éléments. En outre, elle contribue à réduire l'effet de franges des contours des objets non transparents. Utilisez l'incrustation Non rouge pour rendre transparents les filtres verts lorsque vous devez contrôler le mélange ou lorsque les résultats d'une incrustation Filtre bleu ou Filtre vert ne sont pas satisfaisants.

Les réglages suivants de l'incrustation Non rouge sont définis dans la fenêtre Options d'effet :

**Seuil** Définit les niveaux de bleu ou de vert qui déterminent quelles zones sont transparentes dans l'élément. Faites glisser le curseur Seuil vers la gauche pour augmenter le montant de transparence. Utilisez l'option Masque seul pour afficher les zones sombres (transparentes) à mesure que vous déplacez le curseur Seuil.

**Découpe** Définit l'opacité des zones non transparentes désignées par l'option Seuil. Plus les valeurs sont élevées, plus la transparence est grande. Faites glisser vers la droite jusqu'à ce que le niveau de la zone opaque soit satisfaisant.

**Suppression de la frange** Supprime la couleur résiduelle du filtre vert ou bleu le long des bords des zones opaques d'un élément. Choisissez Aucune pour désactiver la suppression de la frange. Choisissez Verte ou Bleue pour supprimer un bord résiduel du métrage de filtre vert ou bleu, respectivement.

**Lissage** Indique le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

**Masque seul** Affiche uniquement la couche alpha de l'élément. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337

## A propos de l'Incrustation Luminance

L'incrustation Luminance crée la transparence pour les valeurs plus sombres de l'image, les couleurs plus claires restant opaques. Elle crée une surimpression subtile ou rend les zones sombres transparentes.

Si nécessaire, réglez les options suivantes :

**Seuil** Indique la plage des valeurs sombres qui sont transparentes. Plus les valeurs sont élevées, plus la plage de transparence s'élargit.

**Découpe** Définit l'opacité des zones non transparentes désignées par l'option Seuil. Plus les valeurs sont élevées, plus la transparence est grande.



*Vous pouvez également utiliser l'incrustation Luminance pour rendre des zones claires transparentes en attribuant une valeur faible à l'option Seuil et une valeur élevée à l'option Découpe.*

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337

## Incrustations Multiplication et Filtre

L'incrustation Multiplication crée de la transparence dans les zones claires de l'élément. L'incrustation Filtre crée de la transparence dans les zones sombres de l'élément. A l'instar de l'incrustation Luminance, les incrustations Multiplication et Filtre sont plus efficaces lorsque l'image contient des zones sombres et claires très contrastées.

Les réglages suivants des incrustations Multiplication et Filtre sont définis dans la fenêtre Options d'effet :

**Opacité** Réduit l'opacité de l'élément auquel l'effet d'incrustation est appliqué. Pour réduire l'opacité de l'élément, faites glisser le curseur vers la gauche.

**Découpe** Détermine le niveau de luminance requis pour qu'une zone puisse être transparente. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire le niveau de luminance requis.

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337

# Création de la transparence et de couleurs unies à l'aide de caches

## A propos des caches

Un *cache* est une image fixe qui permet de déterminer à quel endroit un effet doit être appliqué dans un élément. Vous pouvez utiliser des incrustations par cache pour créer des surimpressions, y compris des caches mobiles. Pour de plus amples informations sur l'utilisation des caches, reportez-vous à la section consacrée à l'incrustation par cache qui vous intéresse.

## Voir également

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

## Incrustation Image cache

L'incrustation Image cache définit les zones transparentes en fonction de la couche alpha ou des valeurs de luminosité d'une image de cache. Pour obtenir les résultats attendus, utilisez comme cache une image en niveaux de gris, sauf si vous voulez changer les couleurs de l'élément. Chaque couleur de l'image cache supprime le même niveau de couleur de l'élément. Par exemple, les zones blanches de l'élément correspondant aux zones rouges de l'image cache apparaissent en bleu-vert (rappelez-vous que le blanc d'une image RVB comprend 100 % de rouge, 100 % de vert et 100 % de bleu) ; comme le rouge devient lui aussi transparent dans l'élément, seules les couleurs bleues et vertes conservent leurs valeurs initiales.



Image fixe utilisée comme cache (gauche) définissant les zones transparentes dans l'élément supérieur (centre) et révélant l'élément d'arrière-plan (droite).

### Pour combiner des éléments à l'aide de couches alpha ou de valeurs de luminosité

- 1 Ajoutez l'élément (utilisé comme fond) à une piste vidéo dans la fenêtre Montage.
- 2 Ajoutez l'élément à surimprimer à une piste supérieure à celle contenant l'élément de fond. Il s'agit de l'élément révélé par la piste cache.


Assurez-vous que l'élément surimprimé chevauche l'élément de fond dans la fenêtre Montage.

- 3 Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Incrustations.

- 4 Faites glisser l'incrustation Image cache vers l'élément surimprimé dans la fenêtre Montage.

- 5 Sélectionnez l'élément surimprimé dans la fenêtre Montage.

- 6 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle permettant d'afficher les réglages de l'incrustation Image cache.

- 7 Cliquez sur le bouton Configuration , accédez à l'image utilisée comme cache, puis cliquez sur Ouvrir pour sélectionner l'image.

- 8 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Image cache, assurez-vous que l'indicateur d'instant présent est à la position souhaitée. Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation des réglages que vous ajustez.

- 9 Dans le menu Composite d'après, choisissez une des options suivantes :

**Cache Alpha** Combine les éléments en utilisant les valeurs de couche alpha du cache sélectionné à l'étape 7.

**Cache par lumi** Combine les éléments en utilisant les valeurs de luminance du cache sélectionné à l'étape 7.

- 10 (Facultatif) Sélectionnez Inverser pour inverser les zones opaques et transparentes.

- 11 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Image cache, déplacez l'indicateur d'instant présent dans la fenêtre Options d'effet ou Montage et modifiez les réglages de l'incrustation Image cache.

Une nouvelle image clé apparaît dans la fenêtre Options d'effet lorsque vous modifiez les réglages. Répétez cette étape autant de fois que nécessaire. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé.

### Voir également

« A propos des images clés » à la page 220

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

### A propos de l'Incrustation Cache différentiel

L'incrustation Cache différentiel crée la transparence en comparant une image fixe désignée à un élément donné, puis en éliminant les zones identiques entre l'élément et l'image. Cette incrustation peut être utilisée pour créer des effets spéciaux. Selon l'élément, il est possible d'utiliser une incrustation Cache différentiel pour supprimer un fond statique et le remplacer par une autre image fixe ou une image animée.

Vous pouvez créer le cache en enregistrant une image provenant d'un élément contenant le fond statique avant que l'objet animé entre dans la scène. Pour optimiser les résultats, veillez à ce que la caméra ou quoi que ce soit dans l'arrière-plan ne bouge.

Les réglages suivants de l'incrustation Cache différentiel sont définis dans la fenêtre Options d'effet :

**Tolérance** Elargit ou réduit la plage de couleurs qui deviendra transparente. Plus la valeur est élevée, plus la plage est large.

**Lissage** Indique le degré de lissage appliqué aux frontières séparant les zones transparentes des zones opaques. Choisissez Aucun pour obtenir des frontières nettes, sans lissage. Cela permet de préserver les lignes franches, comme dans les titres. Choisissez Faible ou fort selon l'importance du lissage souhaitée.

**Ombre portée** Applique un décalage de ton foncé à moitié gris et à moitié opaque par rapport aux zones opaques de l'image de l'élément d'origine de quatre pixels vers le bas ou la droite. Cette option donne un meilleur résultat avec des objets graphiques simples tels que des titres.

**Inverser** Inverse les valeurs du cache.

**Masque seul** Affiche uniquement la couche alpha de l'élément. Le noir représente les zones transparentes, le blanc les zones opaques et le gris les zones partiellement transparentes.


**Remarque :** L'incrustation Différence RVB utilise une couleur pour définir la transparence de la même façon que l'incrustation Cache différentiel utilise une image fixe.

## Voir également

« A propos de l'incrustation » à la page 337

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

### Pour remplacer un fond statique derrière un objet en mouvement

- 1 Isolez une image de l'élément où n'apparaît que le fond statique.
- 2 Enregistrez cette image dans un fichier image
- 3 Placez l'élément vidéo sur une piste dans la fenêtre Montage.
- 4 Dans la fenêtre Effets, développez le chutier Effets vidéo, puis le chutier Incrustations.
- 5 Faites glisser l'effet Cache différentiel vers l'élément vidéo.
- 6 Cliquez sur le bouton Configuration , accédez à l'image que vous avez enregistrée, puis cliquez sur Ouvrir pour sélectionner l'image.
- 7 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Cache différentiel, assurez-vous que l'indicateur d'instant présent est à la position souhaitée. Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation des réglages que vous ajustez.
- 8 Sélectionnez l'option Inverser pour inverser les valeurs du cache et éliminer le fond statique.
- 9 Si nécessaire, réglez les options suivantes :
- 10 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Cache différentiel, déplacez l'indicateur d'instant présent dans la fenêtre Options d'effet ou Montage et modifiez les réglages de l'incrustation Image cache.

Une nouvelle image clé apparaît dans la fenêtre Options d'effet lorsque vous modifiez les réglages. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé. Répétez cette étape autant de fois que nécessaire.

## Voir également

« Pour exporter une image fixe » à la page 361

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

## Incrustation Piste cache

Utilisez l'incrustation Cache de piste pour afficher un élément (élément de fond) au travers d'un autre (élément surimprimé) en utilisant un troisième fichier comme cache pour créer des zones transparentes dans l'élément en surimpression. Cet effet nécessite deux éléments et un cache, chacun étant placé sur sa piste respective. Les zones blanches du cache sont opaques dans l'élément en surimpression, empêchant ainsi les éléments sous-jacents de transparaître. Les zones noires du cache sont transparentes, et les zones grises partiellement transparentes.

Un cache contenant une animation est appelé un *cache mobile*. Ce cache est constitué d'un métrage animé, tel qu'une silhouette sur filtre vert ou un cache d'image fixe animé. Vous pouvez animer une image fixe en appliquant l'effet Trajectoire au cache. Si vous animez une image fixe, veillez à définir une image cache dont les dimensions sont supérieures à celles du projet afin d'éviter que le contour du cache n'apparaisse lorsque vous animez le cache.



Dans la mesure où l'incrustation Cache de piste peut être appliquée à un élément vidéo, le cache peut varier dans le temps.

Il existe plusieurs moyens de créer des caches :

- Dans la fenêtre Titre, créez des objets texte ou des formes (en niveaux de gris uniquement), enregistrez le titre, puis importez-le comme cache.
- Appliquez l'incrustation Chrominance, Différence RVB, Cache différentiel, Filtre bleu, Filtre vert ou Non rouge à n'importe quel élément, puis sélectionnez l'option Masque seul.
- Créez une image en niveaux de gris dans Adobe Illustrator ou Adobe Photoshop, puis importez-la dans Adobe Premiere Pro.


## Voir également

« A propos des images clés » à la page 220

« Utilisation des images clés » à la page 220

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

### Pour créer de la transparence dans un élément surimprimé

- 1 Ajoutez un élément de fond à une piste dans la fenêtre Montage.
- 2 Ajoutez l'élément à surimprimer à une piste supérieure à celle contenant l'élément de fond. Il s'agit de l'élément révélé par la piste cache.
- 3 Ajoutez l'élément du cache de piste à une troisième piste située au-dessus des pistes du clip de fond et du clip surimprimé.  
 *Si vous devez ajouter une nouvelle piste à la séquence, faites glisser l'élément du cache de piste vers une zone vide dans la fenêtre Montage, au-dessus de la piste vidéo la plus élevée. Une nouvelle piste est alors automatiquement créée.*
- 4 Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Incrustations.
- 5 Faites glisser l'incrustation Cache de piste vers l'élément surimprimé.
- 6 Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard du nom de l'incrustation Cache de piste pour la développer.
- 7 Cliquez sur la flèche du menu déroulant du réglage Cache et sélectionnez la piste vidéo contenant l'élément du cache de piste.
- 8 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Cache de piste, assurez-vous que l'indicateur d'instant présent est à la position souhaitée. Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation des réglages que vous voulez ajuster.

**9** Dans le menu Composite d'après, choisissez une des options suivantes :

**Cache Alpha** Composite utilisant les valeurs de couche alpha de l'élément du cache de piste.

**Cache par lumi** Composite utilisant les valeurs de luminance de l'élément du cache de piste.

**10** (Facultatif) Sélectionnez l'option Inverser pour inverser les valeurs de l'élément du cache de piste.



*Pour conserver les couleurs d'origine de l'élément en surimpression, utilisez comme cache une image en niveaux de gris. Chaque couleur du cache supprime le même niveau de couleur de cet élément.*

**11** (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Cache de piste, déplacez l'indicateur d'instant présent dans la fenêtre Options d'effet ou Montage et modifiez les réglages de l'incrustation Cache de piste.

Une nouvelle image clé apparaît dans la fenêtre Options d'effet lorsque vous modifiez les réglages. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé. Répétez cette étape autant de fois que nécessaire.

## Voir également

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

## Pour masquer des objets à l'aide de caches de transparence

Il arrive qu'un sujet soit correctement incrusté, à l'exception de quelques objets indésirables. Le *cache de transparence* permet de les masquer. En fonction de la forme du masque, vous pouvez utiliser le cache rapide quatre points, le cache rapide huit points ou le cache rapide seize points. L'utilisation d'un plus grand nombre de points vous permet de définir des formes de masques plus complexes.

L'effet d'incrustation Cache de transparence propose quatre options représentant les coordonnées en pixels X et Y de chaque coin du cache de transparence, mesurées à partir du coin supérieur gauche de l'image. Vous pouvez examiner les modifications en mode Prévisualisation dans la fenêtre Moniteur du programme.



*Il est possible de masquer le microphone (gauche) en repositionnant les poignées d'image en mode Prévisualisation dans la fenêtre Moniteur du programme (centre), créant ainsi un cache de transparence qui est ensuite incrusté puis affiché en surimpression sur un fond (droite).*

**1** Dans la fenêtre Montage, placez l'élément que vous souhaitez surimprimer dans une piste située au-dessus de celle contenant l'élément de fond.

**2** Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Incrustations.

**3** Faites glisser l'effet Cache rapide quatre points, Cache rapide huit points ou Cache rapide seize points vers l'élément surimprimé.

Choisissez le cache de transparence à utiliser en fonction du nombre de points requis pour la forme du masque.

**4** Dans la fenêtre Options d'effet, cliquez sur le triangle en regard du nom du cache de transparence pour le développer.

**5** (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Cache de transparence, assurez-vous que l'indicateur d'instant présent est à la position souhaitée. Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation des réglages de position que vous voulez ajuster.

**6** Pour ajuster la forme du masque, procédez de l'une des façons suivantes :

- L'effet Cache de transparence étant sélectionné dans la fenêtre Options d'effet, faites glisser les pointeurs du cache de transparence dans la fenêtre Moniteur du programme.

- Ajustez les réglages du cache de transparence dans la fenêtre Options d'effet afin de définir sa taille et sa position.

**7** (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Cache de transparence, déplacez l'indicateur d'instant présent dans la fenêtre Options d'effet ou Montage, puis changez la position des pointeurs du cache de transparence dans la fenêtre Moniteur du programme ou modifiez les réglages dans la fenêtre Options d'effet.

Une nouvelle image clé apparaît dans la bande de montage de la fenêtre Options d'effet lorsque vous déplacez les pointeurs dans la fenêtre Moniteur du programme ou que vous changez les réglages dans la fenêtre Options d'effet. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé. Répétez cette étape autant de fois que nécessaire.

## Voir également

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227

## Pour créer un cache de couleur unie

Vous pouvez créer un cache coloré uni recouvrant toute l'image et utilisable en tant qu'élément. Les caches de fond de couleur unie peuvent être utilisés pour les titres.

- 1 Sélectionnez la fenêtre Projet.
- 2 Choisissez Fichier > Nouveau > Cache couleur.
- 3 Choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur, puis cliquez sur OK.
- 4 Dans la boîte de dialogue Choisir un nom, entrez un nom pour le nouveau cache, puis cliquez sur OK.

Le fichier apparaît en tant qu'image fixe dans la fenêtre Projet.



*Un cache de couleur vive employé comme fond temporaire vous aidera à mieux distinguer les zones transparentes lorsque vous ajustez un effet d'incrustation.*

## Pour supprimer un cache noir ou blanc

Si vous avez importé un élément contenant un cache noir ou blanc uni pré multiplié (fusionné avec les couches RVB et non pas stocké dans la couche alpha), vous pouvez supprimer le fond noir ou blanc.

- 1 Dans la fenêtre Montage, sélectionnez l'élément contenant le cache à supprimer.
- 2 Dans le panneau Effets, cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Effets vidéo, puis cliquez sur le triangle permettant de développer le chutier Incrustations.
- 3 Faites glisser l'effet Supprimer le cache vers l'élément contenant le cache.
- 4 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Supprimer le cache, assurez-vous que l'indicateur d'instant présent est à la position souhaitée. Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver l'animation situé en regard du réglage Type de cache.
- 5 Sélectionnez le type de cache Blanc ou Noir.
- 6 (Facultatif) Si vous animez l'effet d'incrustation Supprimer le cache, déplacez l'indicateur d'instant présent dans la fenêtre Options d'effet ou Montage et modifiez le réglage Type de cache dans la fenêtre Options d'effet.

Une nouvelle image clé apparaît dans la bande de montage de la fenêtre Options d'effet lorsque vous déplacez les pointeurs dans la fenêtre Moniteur du programme ou que vous changez les réglages dans la fenêtre Options d'effet. Vous pouvez également ajuster l'interpolation entre les images clés en modifiant le graphique de l'image clé. Répétez cette étape autant de fois que nécessaire.

## Voir également

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 336

« Pour modifier des graphiques d'images clés dans le panneau Options d'effet » à la page 227



# Chapitre 16 : Sortie vidéo

## Exportation des notions de base

### A propos de l'exportation

Une fois le montage terminé, vous pouvez exporter la séquence finale sous la forme la mieux adaptée au public ciblé. Adobe Premiere Pro vous permet d'exporter un élément ou une séquence sous l'un des médias suivants :

- Bande vidéo
- Disques ou fichiers DVD vidéo
- Fichiers vidéo
- Fichiers d'images fixes séquentiels
- Fichiers d'images fixes uniques
- Fichiers audio uniquement

Vous pouvez également exporter un fichier de données qui décrit le projet et vous permet de le recréer en fonction du média associé ou à l'aide d'un autre système de montage. Les options d'exportation correspondantes sont les suivantes :

- Fichiers au format liste de montage (EDL)
- Fichiers au format AAF (Advanced Authoring Format)

A l'aide du Gestionnaire de projets, vous pouvez créer un *projet conforme*, c'est-à-dire une version du projet regroupant exclusivement les éléments indispensables à vos séquences. Les projets conformes sont enregistrés sous un nom unique au format de projet standard de Premiere Pro (.prproj).

Pour faciliter la collaboration au sein des flux de production, vous pouvez utiliser la fonctionnalité de notes d'élément afin de partager les commentaires sur un projet en cours. Les notes d'élément sont incorporées dans un fichier PDF (Portable Document file).

**Remarque :** Lorsque vous exportez un élément ou une séquence sous forme de fichier de film, vous avez le choix entre deux méthodes : la commande *Exporter Séquence* et la commande *Exporter d'Adobe Media Encoder*. La méthode à utiliser dépend de vos objectifs. (Voir « Exportation d'une vidéo » à la page 358.)

### Utilisation de fichiers vidéo dans d'autres applications

Premiere Pro permet d'exporter en divers formats lisibles par d'autres applications. Lorsque vous préparez l'exportation d'un fichier vidéo destiné à d'autres logiciels de montage ou d'effets spéciaux, vérifiez les points suivants :

- Quels formats de fichier et méthodes de compression l'autre logiciel importe-t-il ? La réponse vous aidera à déterminer le format d'exportation adapté.
- Procédez-vous à des transferts entre plates-formes ? Dans ce cas, le choix des formats et des modes de compression est limité. Veillez à utiliser des codecs haute qualité et multiplates-formes tels que QuickTime Motion JPEG A ou B, ou le codec Animation.
- Surimprimez-vous les éléments sur d'autres éléments ? Si tel est le cas, conservez la transparence de la couche Alpha en exportant un format qui prend en charge la résolution de couleurs 32 bits (millions de couleurs +), tel Apple Animation, Apple None ou AVI Windows non compressé.
- Ajoutez-vous des effets spéciaux ou traitez-vous les éléments vidéo et audio d'une autre manière ? Comme le traitement a généralement tendance à altérer la qualité des images et du son, il faut que le matériau source présente la meilleure qualité possible. Si le maintien de la qualité prévaut sur d'autres considérations telles que la limitation de la taille des fichiers ou le débit des données, choisissez un codec de haute qualité ou n'utilisant aucune compression.
- Voulez-vous peindre sur les images ? Si tel est le cas, vous pouvez exporter des images comme série numérotée de fichiers d'images fixes et les retoucher séparément dans Photoshop.

- Souhaitez-vous utiliser une seule image comme image fixe ? Si oui, voir « Pour exporter une image fixe » à la page 361.

## Exportations vers différents types de médias

Il est important de connaître les contraintes liées au média sur lequel vous allez stocker et produire votre projet. Lorsque vous faites des importations et des exportations au moyen du même type de média (bande vidéo DV, par exemple), la procédure d'exportation est relativement simple. Dans le cas contraire, en revanche, vous devez adapter votre flux de production en conséquence.

### Création de films cinématographiques

Si vous avez l'intention de présenter votre projet fini sur un film cinématographique, vous devez planifier votre flux de tâches soigneusement. Vous pouvez utiliser une procédure *matchback* consistant à tourner sur un film, à transférer vers une vidéo et à mettre ensuite le négatif du film en conformité avec vos modifications. Par ailleurs, vous pouvez choisir de tourner et de modifier à l'aide d'un format de vidéo (idéalement un format haute définition) et transférer le projet fini vers un film. Vous devrez en tout cas considérer les différences importantes entre les formats de film et de vidéo, telles que la résolution d'image et la cadence, et la façon de concilier ces différences.

Pour le stade de réalisation, vous devrez réfléchir au format d'acquisition correspondant le mieux à vos besoins. Au cours de la postproduction, il se peut que vous deviez transférer le métrage source vers le format approprié pour l'édition, les effets et la conception du son (à l'aide de programmes comme Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects et Adobe Audition). Lors de l'exportation à partir du logiciel de postproduction, vous devez déterminer les paramètres de fichier appropriés pour le film que vous allez utiliser ou décider comment traduire le mieux possible vos décisions d'édition dans le film. Si vous choisissez de transférer la vidéo vers un film, il est probable que vous allez recourir à un service qui peut effectuer le transfert à l'aide d'un *phototraceur*, c'est-à-dire un appareil qui tire des images vidéo sur des images de film cinématographique. Pour déterminer la meilleure solution, consultez avant de commencer les services de réalisation et de postproduction qui vous permettront de fournir le projet sur film.

### Création d'un fichier vidéo destiné à être lu depuis un CD-ROM

Pour que votre public soit à même de lire vos fichiers vidéo et audio sur un CD-ROM (et non un DVD), vous pouvez les graver sur un CD enregistrable (CD+/-R/RW). Vous devez coder vos fichiers de manière à ce qu'ils ne dépassent pas la capacité de stockage du CD : 650 Mo ou 700 Mo. Cependant, pour que vos fichiers soient lisibles par votre public, vous devez également tenir compte du matériel et du logiciel qu'il utilise. En d'autres termes, vous serez peut-être amené à réduire le débit de données d'un fichier non seulement pour l'adapter à la capacité d'un CD, mais également pour qu'il puisse être lu facilement sur différents systèmes. Ce point est particulièrement important si des destinataires du film possèdent des lecteurs de CD-ROM plus anciens à simple ou double vitesse, par exemple, ou des ordinateurs avec une unité centrale d'ancienne génération). Lorsque vous définissez vos paramètres d'exportation, vous pouvez procéder comme suit pour régler le débit de données et garantir une bonne lecture des fichiers :

- Renseignez-vous sur les configurations matérielles et logicielles de votre public et déterminez les limites de la moins performante. De cette manière, vous pouvez définir une cadence suffisamment basse pour garantir la lecture tout en conservant la meilleure qualité possible.
- Choisissez un type de fichier et un codec adaptés au public cible. Par exemple, pour un CD-ROM interplate-forme, vous pouvez spécifier un codec qui fonctionne à la fois sur QuickTime et sur les lecteurs Windows Media. Vous pouvez également choisir un codec adapté à de faibles débits de données, tel qu'Indeo, Cinepak, Sorenson ou MPEG-1.
- Si nécessaire, réduisez la taille d'image. En principe, le mieux est de spécifier un multiple de la taille du plein écran en tenant compte du rapport L/H en pixels. Par exemple, si la taille du plein écran est égale à 640 x 480 (pixels carrés), essayez 320 x 240.
- Si nécessaire, réduisez la fréquence d'images. Par exemple, pour une cadence maximale d'environ 30 i/s (en NTSC), la réduction à 15 i/s va diminuer sensiblement le débit des données sans que le mouvement ne soit trop haché.
- Si le codec vous en laisse la possibilité, ajustez les réglages de débit des données et de qualité à votre objectif. Par exemple, des codecs comme Cinepak et Sorenson vous permettent de régler le taux de compression en spécifiant une valeur de qualité ou de débit cible.

- Si nécessaire, réduisez la profondeur des couleurs. Ce réglage est particulièrement efficace si la vidéo source ne contient pas la gamme complète de couleurs (couleur 24 bits, millions de couleurs ou vraie couleur) ou bien si la vidéo doit être lue sur un écran ou avec un logiciel affichant une palette limitée de couleurs.
- Testez le fichier en le passant sur un système comparable au système le moins performant de votre public cible, et procédez aux ajustements nécessaires.

**Remarque :** Comme la luminosité moyenne, ou valeur gamma, diffère sur Mac OS et Windows, il convient généralement de trouver un équilibre entre les deux lorsque vous réglez la valeur gamma de films multiplates-formes.

**Remarque :** Appliquer un filtre de réduction de bruit peut améliorer l'apparence d'une vidéo compressée avec certains codecs comme Cinepak. (Voir « Options de filtres d'Adobe Media Encoder » à la page 370.)

### Création d'un fichier vidéo destiné à être lu depuis un CD vidéo

CD vidéo (VCD) est un format qui permet de lire une vidéo sur des ordinateurs ou lecteurs prenant en charge le standard CD vidéo. L'avantage d'un CD vidéo réside dans le fait qu'il peut être créé en utilisant le logiciel approprié et un graveur de CD ; aucun graveur de DVD n'est requis. Par contre, la qualité VCD est comparable à la qualité VHS et bien inférieure à la qualité DVD. Vous pouvez créer des fichiers CD vidéo en utilisant les préconfigurations MPEG-1 - VCD d'Adobe Media Encoder, puis en gravant ces fichiers sur un CD enregistrable via un programme pouvant créer un CD vidéo. Toutefois, du fait que les lecteurs et les enregistreurs de médias DVD sont très répandus et à des prix abordables, la demande et la prise en charge du format VCD ne sont pas aussi importantes qu'au départ.

### Réalisation de fichiers vidéo pour le Web

Au contraire des médias de diffusion ou des supports liés à un format comme les DVD ou les bandes vidéo, le Web accepte un vaste éventail de normes et dispositifs audio et vidéo. Si de plus en plus d'utilisateurs possèdent une connexion Internet haut débit capable de prendre en charge des contenus de qualité relativement élevée, certains ne disposent que d'équipements qui n'acceptent que de faibles débits de données et, par conséquent, des contenus de moindre qualité. C'est pourquoi il est souvent nécessaire d'exporter votre projet dans différents formats respectivement adaptés aux diverses capacités d'affichage des spectateurs. La procédure d'exportation est la même que pour les types de médias physiques, tels que VHS ou DVD, à la différence que le choix est plus large.

Les paramètres d'exportation d'Adobe Premiere Pro et Adobe After Effects intègrent des préconfigurations adaptées à plusieurs scénarios de bande passante, afin de vous permettre d'adapter plus facilement vos fichiers de sortie aux capacités d'affichage de votre public.

### Voir également

« A propos d'Adobe Media Encoder » à la page 366

### Présentation des formats de fichiers vidéo

Les formats de fichiers vidéo permettent d'acquérir, de produire et de diffuser efficacement des contenus vidéo et audio numériques. Si de nombreux formats établis, tels que les fichiers vidéo à définition standard et DV, sont bien connus de la plupart des créateurs de contenus, de nouveaux formats ou variantes continuent à apparaître. Vous avez intérêt à vous familiariser avec les spécifications et les exigences des formats vers lesquels vous souhaitez exporter vos projets.

#### A propos de la vidéo haute définition (HD)

La vidéo haute définition fait référence à tout format de vidéo avec une résolution supérieure aux formats de vidéo à définition standard (SD), tels que NTSC et PAL. Il y a de nombreux formats de vidéo HD concurrents mais les plus courants présentent une résolution de 1280 x 720 ou de 1920 x 1080 avec un format d'image grand écran de 16:9.

Les formats vidéo HD comprennent des variétés entrelacées et non entrelacées. En général, les formats de la plus haute résolution sont entrelacés aux cadences supérieures, car la vidéo non entrelacée à cette résolution nécessiterait un débit excessivement élevé.

Les formats de vidéo HD sont désignés par leur résolution verticale, le mode d'analyse et la fréquence de trame ou du vertical (selon le mode d'analyse). Par exemple, *1080i60* représente un balayage entrelacé de 60 champs 1920 x 1080 entrelacés par seconde, tandis que *720p30* désigne un balayage progressif de 30 images 1280 x 720 non entrelacées par seconde. Dans les deux cas, la cadence est d'environ 30 images par seconde.

Chaque programme d'Adobe Production Studio (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Audition et Adobe Encore DVD) comprend des paramètres prédéfinis conçus pour fonctionner avec différents formats HD. Parmi les formats de vidéo HD les plus courants, citons :

**DVCPRO HD** La variante haute définition de Panasonic de son format DVCPRO, qui comprend également DVCPRO25 et DVCPRO50. Alors que DVCPRO25 et DVCPRO50 supportent des débits de respectivement 25 Mbit/s et 50 Mbit/s, DVCPRO HD supporte un débit de 100 Mbit/s, d'où son autre nom : *DVCPRO100*.

**HDCAM** La version haute définition de Sony de son format Digital Betacam. Une variante intitulée *HDCAM SR* utilise une bande avec une densité particulière plus élevée pour enregistrer des vidéos avec un plus grand échantillonnage de couleurs et des débits binaires plus élevés. Toutefois, HDCAM SR est uniquement supporté par des enregistreurs et non par des caméscopes.

**HDV** Développé conjointement par plusieurs sociétés, le HDV utilise une sorte de compression MPEG-2 pour permettre l'encodage de vidéos haute définition sur des supports de cassettes mini-DV standard.

**H.264** Également connu sous le nom de *MPEG-4 part 10* et *AVC (Advanced Video Coding)*, H.264 peut fournir une vidéo sur une gamme de débits plus efficacement que les standards précédents. Par exemple, H.264 peut fournir la même qualité que le MPEG-2 avec un débit deux fois moindre. H.264 est intégré dans l'architecture multimédia QuickTime 7 d'Apple et sera pris en charge par les deux formats de DVD de nouvelle génération concurrents, HD-DVD et Blu-ray Disc.

**HD non compressée** Fait référence à la vidéo haute définition dans un format non compressé. Sans compression pour réduire le débit de la vidéo, la vidéo non compressée nécessite des disques durs et des processeurs informatiques relativement rapides ainsi qu'un appareil d'acquisition spécial.

**WM9 HDTV** Le format de réception haute définition de Microsoft est compris dans le logiciel intégré Windows Media 9 (WM9) avec de nombreux autres formats. Grâce à un procédé de compression agressif, WM9 HDTV permet l'encodage et la lecture de vidéo haute définition avec des débits relativement faibles.

### A propos des formats Web

A la différence des autres supports de diffusion, les normes Web de production de contenu vidéo et audio sont diversifiées et hétérogènes. Les utilisateurs affichent du contenu sur le Web à l'aide de différentes configurations logicielles et matérielles qui prennent en charge un vaste éventail de bandes passantes. C'est pourquoi de nombreux codecs ont été conçus pour que les vidéos soient compatibles avec le Web. Grâce à ses réglages d'exportation, Adobe Première Pro comporte plusieurs préconfigurations qui aident à formater un film pour des publics particuliers en fonction de la capacité de leur système. De nombreux formats emploient les technologies suivantes :

**Vidéo à téléchargement progressif** Une séquence à *téléchargement progressif* peut être lue avant d'être entièrement téléchargée. Le logiciel utilisé pour lire le film (par exemple QuickTime Player, Windows Media Player ou Real Player) calcule la durée de téléchargement du film, puis commence la lecture dès qu'une partie suffisante a été téléchargée pour que le film soit lu sans interruption.

**Vidéo en continu** Un média en continu permet de diffuser une vidéo sur le Web ou tout autre réseau sans télécharger de fichier sur un disque dur, à l'instar de la diffusion traditionnelle. Le débit (et donc la qualité) de la vidéo en continu est limité par la bande passante du réseau ou du modem. Optez pour un débit plus élevé si votre public dispose d'un accès à Internet à large bande passante, par exemple DSL ou modem câble. Pour produire des versions adaptées aux limites de débit des différents scénarios d'affichage, vous pouvez utiliser la fonctionnalité Variantes ou Bandes passantes de l'encodeur. La vidéo en continu est très intéressante pour les intranets d'entreprise, où les bandes passantes haut débit sont plus fréquentes et homogènes. Les fichiers de type Macromedia Flash Video, QuickTime, Windows Media et RealMedia contiennent des formats de média en continu.

## Présentation de la compression vidéo et du débit

En général, le codage vidéo et audio vers un format numérique implique une qualité de balance avec un stockage et une lecture efficaces. C'est pourquoi la plupart recourent à la compression pour réduire la taille des fichiers et le débit. Sans compression, une seule image de vidéo à définition standard occupe près de 1 Mo (mégaoctet) d'espace de stockage. A la fréquence d'images NTSC d'environ 30 images par seconde, la vidéo non compressée nécessite un débit de données de près de 30 Mo par seconde, et 45 secondes de métrage occupent environ 1 Go d'espace de stockage. En comparaison, le débit d'un fichier DV NTSC standard est d'environ 3,6 Mo par seconde, et il faut environ 5 minutes de métrage pour occuper 1 Go d'espace de stockage. Bien comprendre les effets de la compression sur la qualité et le débit vous aidera à sélectionner le format et les réglages les plus adaptés à votre projet.

### A propos de la compression

La compression est essentielle afin de réduire la taille de films et ainsi permettre leur stockage, leur transmission et leur lecture de manière efficace. Lorsque vous exportez ou que vous fournissez un fichier de film pour qu'il soit lu sur un type d'appareil spécifique avec une certaine bande passante, vous choisissez un compresseur/décompresseur (également connu sous le nom d'encodeur/décodeur), ou *codec*, pour compresser les informations et générer un fichier qui peut être lu par ce type d'appareil avec cette bande passante.

Une grande variété de codecs est proposée, aucun n'étant adapté à toutes les situations. Le codec le plus performant dans la compression d'un dessin animé, par exemple, sera peu efficace pour la compression des prises de vues réelles. Lors de la compression d'un film, vous pouvez effectuer des réglages précis pour obtenir la plus grande qualité de lecture possible sur un ordinateur, un équipement vidéo, le Web ou un lecteur de DVD. Suivant l'encodeur utilisé, vous pouvez réduire la taille des fichiers compressés en supprimant des artéfacts interférant avec la compression tels que des mouvements de caméra aléatoires et un grain de film excessif.

Le codec utilisé doit être accessible à tout votre public. Par exemple, si vous utilisez un codec matériel sur une carte d'acquisition, votre public doit disposer de cette même carte d'acquisition ou d'un codec logiciel qui l'émule.

Pour plus d'informations sur la compression, recherchez le guide relatif à la compression DV d'Adobe (Adobe DV Compression Primer, en anglais uniquement) sur le site Web d'Adobe.

### Images clés de compression

Les images clés de compression sont différentes des images clés utilisées pour contrôler les propriétés des pistes ou des éléments, notamment volume ou rotation des éléments. Des images clés de compression sont automatiquement placées dans la séquence à intervalles réguliers pendant l'exportation, puis sont stockées sous forme d'images complètes au cours de la compression. Premiere compare les images intercalées entre les images clés, ou images intermédiaires, à l'image précédente, et seules les données modifiées sont stockées. Ce processus peut réduire considérablement la taille du fichier, selon l'espacement des images clés. La diminution du nombre d'images clés et l'augmentation du nombre d'images intermédiaires permet de réduire la taille des fichiers, mais réduit la qualité des images et de la trajectoire. L'augmentation du nombre d'images clés et la diminution du nombre d'images intermédiaires entraîne une augmentation significative de la taille des fichiers, mais augmente la qualité d'image et de trajectoire.

En choisissant les réglages de compression, tenez compte du type de document vidéo, du format de livraison cible et du public visé. Il n'est pas rare d'obtenir les réglages optimaux à la suite de nombreuses tentatives.

### A propos du débit des données

Certains codecs vidéo permettent de spécifier le *débit des données* qui détermine la quantité d'informations vidéo à traiter par seconde pendant la lecture. En fait, lorsque vous spécifiez un débit, vous définissez le débit maximal ; le débit réel varie selon le contenu visuel de chaque image.

Pour maximiser la qualité de la vidéo encodée, définissez pour le débit la valeur maximale supportée par le support de réception cible. Si vous prévoyez de transmettre la vidéo en continu à un public utilisant un accès commuté à Internet, le débit peut être de seulement 20 kilobits par seconde. Toutefois, si vous prévoyez de distribuer la vidéo sur DVD, il peut s'élever à 7 mégabits par seconde. Le débit que vous spécifiez dépend du but de la vidéo. Voici quelques consignes à retenir pour le réglage du débit selon plusieurs cas de figure :

**Production de DVD** Le débit des données doit optimiser la qualité tout en adaptant le programme complet à l'espace disponible sur le DVD. Dans Adobe Premiere Pro, le débit du DVD est automatiquement ajusté par Adobe Media Encoder lorsque vous sélectionnez Fichier > Exportation > Exporter vers DVD.

**Production de bande vidéo non VN** Le débit doit être adapté aux possibilités de l'ordinateur et du disque dur sur lequel la bande est lue.

**Lecture sur disque dur** Si la vidéo finale est destinée à être lue depuis un disque dur, déterminez la cadence de transfert utilisée normalement par les disques durs de votre public et définissez le débit en conséquence. Si vous comptez utiliser la vidéo exportée avec un autre système de montage ou l'importer dans une application de composition, il convient de choisir une qualité maximale pour l'exportation. Utilisez un codec sans perte d'informations ou le codec pris en charge par votre carte d'acquisition vidéo et spécifiez le débit permis par le système de montage pour la capture et le montage vidéo.

**Lecture de CD-ROM** Le débit pour une vidéo lue à partir d'un CD-ROM dépend de la vitesse du lecteur. Si, par exemple, vous préparez un fichier vidéo final pour un lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse (600 Ko par seconde), spécifiez une valeur entre 300 et 500 Ko/s afin de prendre en compte à la fois la vitesse du lecteur et le temps système nécessaire au déplacement des données.

**Lecture sur un intranet** Le débit peut être de 1 Mb/s ou plus, selon la vitesse de votre intranet. Leur envergure étant limitée, les intranets emploient généralement des lignes de communication d'une qualité supérieure à celle des lignes téléphoniques ; ils sont donc généralement bien plus rapides qu'Internet.

**Vidéo en continu sur le Web** Le débit doit tenir compte des performances réelles de la cible en termes de débit. A titre d'exemple, le débit d'une vidéo en continu conçue pour une connexion 56 Kbits/s (kilobits par seconde) est souvent réglé sur 40 Kbits/s. En effet, des facteurs tels que le volume de données et la qualité de la ligne empêchent souvent les connexions Internet par le biais d'un réseau téléphonique d'atteindre constamment le débit déclaré. Pour des connexions à large bande, définissez un débit de 128 kbps pour la vidéo en continu.

**Téléchargement d'un fichier vidéo sur le Web** Le débit est moins important que la taille du fichier vidéo sur le disque, le principal problème restant le temps de téléchargement. Cependant, la réduction du débit de la vidéo téléchargée permet de réduire la taille du fichier vidéo et d'en accélérer ainsi le téléchargement.



*Si vous employez Adobe Premiere Pro, utilisez la commande Propriétés pour analyser le débit des fichiers que vous exportez.*

## Exportation sur bande vidéo ou DVD

### Exportation sur bande vidéo

Vous pouvez enregistrer la séquence montée sur une bande vidéo directement depuis l'ordinateur. Le format et la qualité de la vidéo dépendent du mode de montage que vous spécifiez dans la boîte de dialogue Réglages du projet.

Pour faire votre enregistrement sur un point précis d'une bande, assurez-vous d'activer la fonctionnalité de pilotage du matériel d'Adobe Premiere Pro. Vous pouvez aussi utiliser une fonction de pilotage de matériel tiers compatible qui permette à Adobe Premiere Pro de fonctionner avec des équipements d'enregistrement non pris en charge par les réglages intégrés. Si vous ne disposez pas d'un matériel pouvant être piloté par Premiere Pro, vous pouvez lire la séquence, puis enregistrer manuellement la sortie. (Voir « Pilotage de matériel » à la page 65.)

Pour enregistrer une séquence DV sur cassette DV, la connexion IEEE 1394 suffit. En revanche, si vous comptez enregistrer des séquences audio et vidéo dans un format analogique, il vous faudra un périphérique apte à convertir les signaux audio et vidéo DV en signaux analogiques à l'aide des connecteurs adaptés au magnétoscope vidéo analogique. La plupart des caméras DV et tous les magnétoscopes DV peuvent assurer cette conversion ; avec certaines caméras DV, il faut enregistrer la vidéo sur bande DV, puis la doubler sur magnétoscope analogique.

De nombreuses cartes d'acquisition vidéo sont livrées avec des modules externes compatibles et dotés d'une commande de menu pour lancer un enregistrement sur bande vidéo. Si les options visibles diffèrent de celle décrites ici, reportez-vous à la documentation de la carte d'acquisition ou du module externe pour l'exportation sur bande.

La commande Exportation permet de graver une séquence sur un graveur de DVD connecté. Cette méthode crée un DVD de base qui se lance automatiquement dès son insertion dans un lecteur de DVD. Vous pouvez également créer un fichier compatible DVD. Pour créer un DVD fonctionnellement complet comprenant notamment des menus de navigation personnalisés, utilisez la fonction Disposition DVD. Voir « Création de DVD » à la page 382.

**Remarque :** Avant d'exporter une séquence, vérifiez que tous les éléments qu'elle contient sont en ligne.

#### Pour préparer un enregistrement sur bande DV :

Avant de commencer, assurez-vous que l'appareil DV (caméscope ou platine) est raccordé à l'ordinateur à l'aide d'une connexion IEEE 1394. Les connexions IEEE 1394 peuvent utiliser des connecteurs 4 ou 6 broches, en fonction de l'appareil.

- 1 Allumez le caméscope DV et réglez-le sur le mode VTR (VCR).
- 2 Lancez Adobe Premiere Pro et ouvrez le projet.
- 3 Choisissez Projet > Réglages du projet > Général. Cliquez sur Réglages de lecture.

**Remarque :** Lorsque vous créez un projet DV, le mode de montage est automatiquement et définitivement défini sur Lecture DV, ce qui offre des réglages de lecture supplémentaires.


- 4 Dans la zone Exportation de la boîte de dialogue Réglages de lecture, indiquez le format approprié dans le menu Matériel externe. Lorsque le mode de montage est paramétré sur une préconfiguration DV, l'une des options suivantes est sélectionnée :

**DV 29.97i (720 x 480)** Spécifie NTSC DV, qui utilise une base de temps de 9,97 i/s et des trames entrelacées.

**DV 25i (720 x 576)** Spécifie PAL DV, qui utilise une base de temps de 25 i/s et des trames entrelacées.

**DV 23.976i** Spécifie DV 24P (24 progressif) ou 24PA (24 progressif avancé), qui utilise une base de temps de 23,976 et des trames entrelacées (qui sont converties en trames à balayage progressif par ajustement).

- 5 Cliquez sur OK pour refermer la boîte de dialogue Réglages du projet.

 Pour laisser à la platine quelques secondes au début et à la fin de la vidéo, ajoutez un cache noir avant et après la séquence dans le panneau Montage. En outre, si vous prévoyez de confier à un studio de postproduction la duplication des bandes, ajoutez au minimum 30 secondes de barres et ton couleur au début du programme pour simplifier l'étalonnage vidéo et audio. (Voir « Pour créer une mire de barres et un ton 1 kHz » à la page 142.)

#### Pour enregistrer une séquence sur bande en utilisant le pilotage de matériel

Avant d'exporter une bande en utilisant le pilotage de matériel, vérifiez que l'ordinateur et la caméra ou la platine sont configurés correctement, comme vous le feriez lors de l'acquisition vidéo avec pilotage de matériel (voir « Pilotage de matériel » à la page 65).

Si vous utilisez du matériel fourni avec un module externe compatible Adobe Premiere Pro, les options de pilotage de matériel et leur emplacement peuvent différer de ceux décrits ici. (Pour plus d'informations, consultez la documentation de l'appareil.)

- 1 Vérifiez que le périphérique d'enregistrement vidéo est sous tension et que la bande est en place. Localisez et notez le code temporel de l'emplacement où l'enregistrement doit débuter. (Une bande avec piste d'échelle de temps est requise. Voir « Pour pister une bande avec code temporel » à la page 80.)
- 2 Activez la séquence à exporter, puis choisissez Fichier > Exporter > Exportation sur bande.
- 3 Pour laisser Premiere Pro commander la platine, sélectionnez Activer le matériel d'enregistrement et procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour spécifier la trame particulière où commencer l'enregistrement, sélectionnez Regrouper au code temporel et saisissez le point d'entrée. A défaut de cette option, l'enregistrement commence à l'emplacement actuel sur la bande

- Pour synchroniser le code temporel du matériel avec l'heure de début d'enregistrement, sélectionnez Retard au départ de la séquence et indiquez de combien de quarts d'image vous souhaitez retarder le film. Certains périphériques exigent une pause entre la réception de la commande d'enregistrement et le début de la lecture de la séquence sur l'ordinateur.
- Pour qu'Adobe Premiere Pro déroule la bande avant l'heure de début spécifiée de manière à ce que la platine atteigne une vitesse constante, sélectionnez Preroll et saisissez le nombre d'images à faire défiler avant que l'enregistrement ne commence. Pour de nombreuses platines, 150 images (5 secondes) suffisent.

**4** Dans la zone Options, sélectionnez l'une des options suivantes :

**Abandon si perte d'images** Met fin automatiquement à l'exportation si un nombre spécifié de trames n'est pas exporté correctement. Indiquez ce nombre dans la zone.

**Signaler les pertes d'images** Génère un message vous signalant la perte d'images.

**Rendu audio avant l'exportation** Empêche les séquences contenant des effets audio complexes de provoquer la perte d'images pendant l'exportation.

**5** Cliquez sur Enregistrement. Si vous avez terminé les enregistrements lorsque le message Enregistrement réussi s'affiche dans l'option Etat, cliquez sur Annuler pour fermer la boîte de dialogue Exportation sur bande.

***Remarque :** Si vous voulez utiliser le pilotage de matériel et qu'il n'est pas disponible, cliquez sur Annuler. Choisissez Edition > Préférences, cliquez sur Pilotage de matériel, vérifiez que le matériel est configuré correctement dans les options de Pilotage de matériel, puis cliquez sur OK. Réessayez d'enregistrer la bande.*

## Pour enregistrer une séquence sur bande sans utiliser le pilotage de matériel

Vous pouvez exporter sur une bande vidéo sans utiliser le pilotage de matériel en réglant manuellement les commandes de lecture dans Premiere Pro et celles d'enregistrement sur le matériel.

- 1** Activez la séquence à exporter.
- 2** Vérifiez que la séquence est lue sur la platine ou caméra. Dans le cas contraire, vérifiez les étapes de préparation d'un programme DV pour l'enregistrement d'une bande vidéo ou consultez la documentation du périphérique analogique.
- 3** Vérifiez que le périphérique d'enregistrement vidéo est sous tension et que la bande est marquée au point où l'enregistrement doit débuter.
- 4** Positionnez l'indicateur d'instant présent au début de la séquence (ou zone de travail, le cas échéant).
- 5** Appuyez sur le bouton Enregistrer du périphérique.
- 6** Cliquez sur le bouton Lecture dans le Moniteur du programme.
- 7** Lorsque le programme se termine, appuyez sur le bouton Arrêter dans le Moniteur du programme, puis arrêtez la bande.

## Exportation dans des fichiers

### Exportation d'une vidéo

Une séquence montée se compose d'éléments qui font référence aux fichiers média correspondants sur un disque dur. Alors qu'après l'exportation sur bande ou DVD, la séquence continue à dépendre de ces fichiers source, l'exportation d'un fichier de séquence, d'images fixes ou audio crée un nouveau fichier indépendant. Vous pouvez également exporter un élément source. Par exemple, vous souhaitez peut-être utiliser une trame en tant qu'image fixe d'une séquence ou recompresser un élément vidéo dans un autre format.

L'exportation d'un fichier avec le rendu et le format de sortie souhaités prend du temps. Le temps de rendu dépend de la vitesse de traitement de votre système, de la nature du média source et du type de traitement exigé par vos réglages.

Adobe Premiere Pro intègre deux méthodes d'exportation de fichier. Vous pouvez utiliser soit l'une des commandes d'exportation standard soit Adobe Media Encoder:

**Exportation standard** Pour créer un fichier de séquence dans des formats standard tels que ceux de Microsoft DV AVI ou QuickTime, utilisez la commande Exporter Séquence. Cette commande vous permet également d'exporter d'autres formats



de fichier, par exemple une séquence de fichiers TIFF ou un fichier GIF animé. Pour créer un fichier d'images fixes ou audio, utilisez respectivement les commandes Exporter l'image fixe ou Exporter l'audio.

**Adobe Media Encoder** Pour créer des fichiers sous des formats tels que MPEG-1, MPEG-2, ou compatibles Web de type QuickTime, RealMedia ou Windows Media, utilisez Adobe Media Encoder. Adobe Media Encoder inclut les nombreux réglages associés à ces formats, ainsi que des réglages préconfigurés conçus pour exporter des fichiers compatibles avec des médias de diffusion particuliers comme des DVD et des CD-ROM et avec Internet.

## Voir également

« Formats de fichier pris en charge pour l'exportation » à la page 362

## Pour exporter un fichier de séquence

1 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour exporter une séquence, sélectionnez-la dans le panneau Montage ou dans le Moniteur du programme.
- Pour exporter un élément, sélectionnez-le dans le Moniteur source ou le panneau Projet.

2 Pour spécifier une plage d'images à exporter, procédez de l'une des façons suivantes :


- Dans une séquence, définissez la zone de travail.
- Dans un élément, définissez un point d'entrée et un point de sortie.

3 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.

4 Cliquez sur Réglages et choisissez les réglages nécessaires

5 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Réglages.

6 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur OK. Pour annuler l'exportation, appuyez sur Echap. La procédure d'annulation peut prendre plusieurs secondes.

 Utilisez les boutons Enregistrer et Charger de la boîte de dialogue Exporter la séquence pour enregistrer, puis charger rapidement les réglages d'exportation fréquemment employés. Le chargement de réglages enregistrés est utile pour créer plusieurs types de fichiers (par exemple, NTSC et vidéo Web) depuis le même projet.

## Voir également

« exportation, réglages » à la page 362

## Pour exporter des données de marque dans des fichiers AVI

Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez exporter les données de marque. L'exportation des données de marque peut s'avérer intéressante si vous avez l'intention de créer un DVD dans Adobe Encore DVD. Si vous exportez des données de marque et spécifiez une marque comme point de chapitre dans Adobe Premiere Pro, Encore DVD reconnaît le point de chapitre de sorte que vous pouvez facilement créer des liens vers celui-ci pendant que vous créez votre DVD. Vous pouvez également exporter des commentaires que vous ajoutez aux marques.

1 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.

2 Dans la boîte de dialogue Exporter la séquence, cliquez sur Réglages.

3 Sous Type de fichier, choisissez un format AVI (AVI Microsoft non compressé, Microsoft AVI ou Microsoft DV AVI) puis cliquez sur Compilation.

4 Sélectionnez les options correspondant aux données que vous voulez exporter. Sélectionnez Exporter les marques vides pour inclure des marques qui ne présentent pas d'informations dans les champs. (Cette procédure est uniquement intéressante si vous voulez préserver la marque.)

5 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Compilation, puis spécifiez les autres options souhaitées dans la boîte de dialogue Exporter la séquence.

## Pour exporter un fichier GIF ou GIF animé

Le format GIF animé est adapté aux animations graphiques de couleur unie et de petite taille, par exemple un logo d'entreprise animé. Il convient mieux aux images de synthèse qu'à la vidéo classique. Il est pratique car reconnu par la plupart des navigateurs Web sans module externe ; on ne peut toutefois inclure du son à un GIF animé. La procédure d'exportation au format GIF animé est la même qu'avec les autres fichiers (n'oubliez pas de choisir GIF animé comme type de fichier), à ceci près que vous pouvez spécifier des options spéciales en cliquant sur Compilation dans la boîte de dialogue Exporter la séquence.

**Remarque :** Pour des résultats optimaux, testez les GIF animés dans un navigateur Web avant de les distribuer.

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.
- 2 Dans la boîte de dialogue Exporter la séquence, cliquez sur Réglages.
- 3 Choisissez GIF ou GIF animé comme Type de fichier, puis cliquez sur Compilation.
- 4 Spécifiez les options suivantes, si elles sont disponibles :

**Interpolation** Sélectionnez cette option pour simuler des couleurs absentes de la palette Web sécurisée utilisée par les navigateurs. L'interpolation simule les couleurs non disponibles selon des modèles qui entremêlent les pixels des couleurs disponibles. Si les couleurs interpolées peuvent avoir un aspect grossier ou granuleux, l'interpolation améliore généralement la gamme de couleurs apparente et l'aspect des gradations. Désélectionnez cette option pour remplacer les couleurs non disponibles par les couleurs de palette les plus proches ; vous risquez alors d'obtenir des transitions brutales entre couleurs.

**Transparence** Sélectionnez Aucune dans le menu pour créer la séquence dans un rectangle opaque. Sélectionnez Net pour convertir une couleur en zone transparente ; cliquez sur Couleur pour spécifier la couleur. Sélectionnez Flou pour convertir une couleur en zone transparente et adoucir les contours ; cliquez sur Couleur pour spécifier la couleur.

**Boucle** Sélectionnez cette option pour que la séquence au format GIF animé soit lue en continu, sans arrêt. Désélectionnez cette option pour exécuter une seule fois la séquence, puis arrêter la lecture. Cette option n'est pas disponible pour une séquence GIF.

- 5 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Compilation, puis spécifiez les autres options souhaitées dans la boîte de dialogue Exporter la séquence.

## Exportation de séquences d'images fixes

Bien que les films constituent le type de rendu qui se prête le mieux à la prévisualisation, les séquences d'images fixes issues d'une composition peuvent être exploitées pour créer des films ou des présentations bureautiques. par exemple pour :

- Transférer les images sur film à l'aide d'un système d'enregistrement.
- Créer des images fixes pour des systèmes vidéo haut de gamme.
- Intégrer des images fixes à une présentation.
- Sélectionner des images destinées à la publication ou à la création d'un story-board.
- Exporter des images source dans un programme de traitement graphique pour les retoucher et les réimporter dans Premiere Pro en tant qu'éléments de métrage.

### Pour exporter une série d'images fixes

Vous pouvez exporter un élément ou une séquence sous la forme de séquences d'images fixes, chaque image occupant un fichier distinct. Cela peut être utile pour transférer un élément dans des logiciels 3D et d'animation incapables d'importer des fichiers vidéo, ou dans des programmes d'animation à base de séquences d'images fixes. Lors de l'exportation de séquences d'images fixes, Premiere Pro numérote les fichiers automatiquement.

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.
- 2 Cliquez sur Réglages.
- 3 Sous Type de fichier, choisissez un format de séquence d'images fixes tel que Windows Bitmap, GIF, Targa ou TIFF). Si vous choisissez un format de film ou GIF animé, toutes les images seront dans un seul fichier.
- 4 Choisissez les images à exporter dans le menu Etendue.

- 5 Cliquez sur Vidéo, puis spécifiez les options appropriées.
- 6 Cliquez sur Image clé et rendu, spécifiez les options appropriées, puis cliquez sur OK.
- 7 Spécifiez l'emplacement où doivent s'exporter les fichiers d'images fixes. Il est en général préférable de désigner un dossier vide, de façon à isoler les fichiers de séquence.
- 8 Pour définir la numérotation de la séquence, entrez un nom de fichier numéroté. Pour spécifier le nombre de chiffres dans le nom de fichier, déterminez combien de chiffres sont nécessaires pour numéroté les images, puis ajoutez les éventuels zéros supplémentaires. Si, par exemple, vous voulez exporter 20 images et souhaitez que le nom de fichier comporte cinq chiffres, saisissez Car000 pour le premier fichier (les autres sont automatiquement nommés Car00001, Car00002, ..., Car00020).
- 9 Cliquez sur OK pour exporter la séquence d'images fixes.

### Pour exporter une image fixe

Vous pouvez exporter n'importe quelle image dans un fichier d'image fixe.

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Séquence.
- 2 Cliquez sur Réglages.
- 3 Choisissez un format de fichier. Cliquez sur Compilation pour le type choisi (si disponible), réglez les options et cliquez sur OK. Au sujet des réglages de compilation disponibles pour le format GIF Compuserve, voir « Pour exporter un fichier GIF ou GIF animé » à la page 360.
- 4 Cliquez sur Vidéo, puis spécifiez les options appropriées.
- 5 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Exporter l'image fixe.
- 6 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur OK.



*Lorsque vous exportez des images fixes depuis un matériel DV à utiliser dans des graphiques à pixels carrés ou dans des vidéos, vous pouvez empêcher la distorsion en affectant la valeur Pixels carrés (1.0) à l'option Rapport L/H en pixels et en choisissant une taille d'image de 720 x 480 à 640 x 480 pixels.*

### Pour exporter un fichier audio

Vous pouvez exporter la partie audio d'une séquence, sans la vidéo, dans un fichier audio. Lorsque vous exportez des éléments audio, l'option vidéo est automatiquement désactivée et n'est plus disponible.

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour exporter une séquence, sélectionnez-la dans le panneau Montage ou dans le Moniteur du programme.
  - Pour exporter un élément, sélectionnez-le dans le Moniteur source ou le panneau Projet.
- 2 Pour spécifier une plage d'images à exporter, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Dans une séquence, définissez la zone de travail.
  - Dans un élément, définissez un point d'entrée et un point de sortie.
- 3 Choisissez Fichier > Exporter > Audio.
- 4 Cliquez sur Réglages et choisissez les réglages nécessaires (voir « Réglages d'exportation audio » à la page 365).
- 5 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Réglages.
- 6 Spécifiez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur OK. Pour annuler l'exportation, appuyez sur Echap. La procédure d'annulation peut prendre plusieurs secondes.

**Remarque :** Vous pouvez également exporter des éléments audio en utilisant Exporter > Adobe Media Encoder et en désélectionnant l'option Vidéo.

### Voir également

« Formats de fichier pris en charge pour l'exportation » à la page 362

## exportation, réglages

Lorsque vous choisissez Fichier > Exporter > Séquence, Image ou Audio, vous pouvez spécifier les réglages qui contrôlent le type de fichier, la compression, etc. Cliquez sur le bouton Réglages pour ouvrir une boîte de dialogue correspondant au type d'exportation, à savoir séquence, image ou audio, respectivement. Il s'agit de variantes de la même boîte de dialogue, dont les options sont limitées au type d'exportation. Initialement, les réglages correspondent aux réglages du projet définis au démarrage. Cependant, il se peut que vous deviez les modifier en fonction du résultat visé. Pour plus d'informations sur le choix des réglages d'exportation, reportez-vous aux sections appropriées.

**Remarque :** Bien que la boîte de dialogue Réglages du projet et les boîtes de dialogue d'exportation de séquence, d'image et audio semblent identiques, elles offrent des options différentes et ne régissent pas les mêmes réglages.

**Remarque :** Certaines applications logicielles de carte d'acquisition et de modules externes sont pourvues de leurs propres boîtes de dialogue et d'options spécifiques. Si les options que vous voyez sont différentes de celles décrites dans cette section, consultez la documentation de la carte d'acquisition vidéo ou du module externe.

### Formats de fichier pris en charge pour l'exportation

Adobe Premiere Pro permet d'exporter des fichiers dans l'un des formats suivants. Des formats supplémentaires peuvent être disponibles dans Adobe Premiere Pro s'ils sont fournis avec la carte d'acquisition ou si vous avez installé un module externe.

#### Formats vidéo

- AAF (Advanced Authoring Format)
- Vidéo Macromedia Flash (FLV)
- Microsoft AVI et DV AVI
- GIF animé
- MPEG-1 (et MPEG-1-VCD)
- MPEG-2 (et MPEG-2-DVD)
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Media

#### Formats audio

- Microsoft AVI et DV AVI
- MPG
- PCM
- Dolby® Digital/AC3
- WMA
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Audio Waveform (WAV)

#### Formats d'images fixes

- Targa (TGF/TGA)
- TIFF
- Bitmap Windows (BMP)

#### Formats de séquence

- Séquence GIF
- Séquence Targa

- Séquence TIFF
- Séquence Bitmap Windows

## Voir également

« Formats de fichier pris en charge pour l'importation » à la page 63

### Réglages d'exportation généraux

Les options suivantes sont accessibles depuis le panneau Général des boîtes de dialogue Exporter Séquence, Exporter Image et Exporter Audio :

**Type de fichier** Sélectionnez le type de fichier à exporter. Le type de fichier sélectionné a un effet sur les autres options de réglages d'exportation disponibles.

**Compilation** Sélectionnez pour accéder aux options spécifiques au format. Les formats AVI et GIF comportent des réglages de compilation. Voir « Pour exporter un fichier GIF ou GIF animé » à la page 360 et « Pour exporter des données de marque dans des fichiers AVI » à la page 359.

**Etendue** Déterminez si vous souhaitez exporter une séquence entière ou seulement un élément, ou encore une plage d'images basée sur la zone de travail d'une séquence, ou sur l'étendue comprise entre le point d'entrée et le point de sortie d'un élément.

**Exporter vidéo** Sélectionnez cette option pour exporter les pistes vidéo ou désélectionnez-la pour empêcher l'exportation des pistes vidéo.

**Exporter audio** Sélectionnez cette option pour exporter les pistes audio ou désélectionnez-la pour empêcher l'exportation des pistes audio.

**Ajouter au projet à la fin** Ajoute le fichier exporté au panneau Projet une fois l'exportation terminée.

**Bip en fin de compilation** Sélectionnez cette option pour qu'un signal sonore signale la fin de l'exportation.

**Options d'incorporation** Déterminez si vous souhaitez inclure un lien de projet dans le fichier exporté. Lorsqu'un fichier contient un lien de projet, vous pouvez ouvrir et modifier le projet d'origine à partir d'un autre projet Premiere Pro ou d'une autre application reconnaissant la commande Modifier l'original. Sélectionnez Projet à partir de ce menu pour incorporer le lien dans le fichier exporté ou Aucun si vous ne souhaitez pas inclure de lien. Cette option n'est pas disponible pour tous les formats ni lors de l'exportation d'un élément source. (Voir « Pour modifier un élément dans son application d'origine » à la page 149.)

### Réglages d'exportation vidéo

Les options suivantes sont accessibles depuis le panneau Général des boîtes de dialogue Exporter Séquence et Exporter Image :

**Compression** Choisissez le codec (codeur/décodeur) à appliquer lors de l'exportation de fichiers et cliquez sur Configurer (si disponible) pour définir les options spécifiques du codec sélectionné. Les codecs disponibles varient selon le type de fichier choisi dans le panneau Général de la boîte de dialogue Exporter Séquence ou Exporter Image.

**Remarque :** Si vous ne trouvez pas les options associées à votre codec matériel, reportez-vous à la documentation fournie par le fabricant. avec certains codecs livrés avec le matériel d'acquisition vidéo, vous devez régler la compression dans des boîtes de dialogue fournies par le codec, et non par les options décrites ici.

**Echantillonnage** Choisissez la *profondeur des couleurs* ou le nombre de couleurs à inclure dans la vidéo à exporter. Ce menu n'est pas disponible si le module de compression sélectionné prend uniquement en charge une profondeur. Certains codecs vous permettent de spécifier une palette 8 bits (256 couleurs) lors de la préparation d'un programme vidéo pour une lecture couleur 8 bits (par exemple, pour coller aux couleurs d'une page Web ou d'une présentation). Lorsque cette option est disponible, cliquez sur Palette et sélectionnez Créer une palette d'après la séquence pour obtenir une palette de couleurs à partir des images de la vidéo, ou sélectionnez Charger la palette maintenant pour importer une palette préparée et enregistrée précédemment. Vous pouvez charger des palettes au format .ACO (échantillon Photoshop), .ACT (palette Photoshop) ou .PAL (palette Windows [Windows seulement]).

**Remarque :** Grâce au type de fichier QuickTime, vous pouvez associer une palette de 256 couleurs de n'importe quelle résolution. Vous pouvez spécifier une palette pour des séquences 24 bits appropriée à l'affichage sur des moniteurs 8 bits, et vous pouvez empêcher le clignotement de la palette en associant la même palette à de nombreuses séquences. Video pour Windows ne prend en charge l'association d'une palette que sur une séquence 8 bits.

**Taille d'image** Spécifiez les dimensions, en pixels, des images vidéo que vous exportez. Sélectionnez l'option Rapport 4:3 pour imposer à la taille d'image un rapport 4:3 utilisé en télédiffusion standard. Certains codecs prennent en charge des tailles d'image spécifiques. L'augmentation de la taille d'images affiche plus de détails mais nécessite davantage d'espace disque et de traitement lors de la lecture.

**Fréquence d'images** Spécifiez le nombre d'images seconde adopté pour la vidéo que vous exportez. Certains codecs prennent en charge un ensemble spécifique de fréquences d'images. Une nombre plus élevé d'images par seconde donne une animation moins saccadée (selon le nombre d'images par seconde d'origine des éléments source) mais nécessite plus d'espace disque.

**Rapport L/H en pixels** Choisissez un rapport L/H en pixels qui correspond au type de sortie. Lorsque le rapport L/H en pixels (entre parenthèses) ne correspond pas à 1.0, le type de sortie utilise des pixels rectangulaires. Du fait que les ordinateurs affichent généralement des pixels carrés, le contenu utilisant un rapport L/H en pixels non carrés apparaît étiré à l'écran, mais avec des proportions correctes sur un moniteur vidéo. (Voir « Formats des pixels courants pour les éléments » à la page 31.)

**Qualité** Le cas échéant, faites glisser le curseur ou saisissez une valeur pour modifier la qualité d'image de la vidéo exportée et, par conséquent, la taille du fichier. Si vous utilisez le même codec pour capturer et exporter la vidéo, et si vous avez interprété des prévisualisations de séquence, vous accélérerez l'interprétation en ajustant la qualité d'exportation à la qualité d'acquisition initiale. Une qualité supérieure à la qualité d'acquisition initiale allonge le temps de rendu sans améliorer le résultat.

**Débit limité à \_Ko/seconde** Sélectionnez cette option (si elle est disponible pour la compression sélectionnée) et saisissez un débit de données fixant une limite supérieure à la quantité de données vidéo produites par la vidéo exportée lors de sa lecture.

**Remarque :** Dans certains codecs, la qualité et le débit des données sont interdépendants, de sorte que le réglage d'une option se répercute automatiquement sur l'autre.

**Recompression** Sélectionnez cette option pour garantir que Premiere Pro exporte un fichier vidéo conforme au débit des données spécifié. Choisissez Toujours dans le menu Recompression pour systématiquement compresser toutes les images. Choisissez Conservez le débit pour conserver la qualité en ne compressant que les images dépassant le débit des données spécifié. La recompression d'images précédemment compressées peut diminuer leur qualité. Désélectionnez Recompression pour ne pas appliquer les réglages de compression actuels à des éléments restés inchangés lors du montage.

### Réglages d'exportation d'image clé et de rendu

Les options suivantes sont accessibles depuis le panneau Image clé et rendu des boîtes de dialogue Exporter Séquence et Exporter Image :

**Trames** Choisissez une option si le support final l'exige. Le réglage (par défaut) Aucune trame équivaut au balayage progressif, ce qui convient aux écrans d'ordinateur et films sur pellicule cinéma. Choisissez Trame du haut en premier ou Trame du bas en premier pour exporter une vidéo destinée à un affichage entrelacé de type NTSC, PAL ou SECAM. Le choix de l'option dépend du matériel vidéo employé.

**Désentrelacer le métrage vidéo** Sélectionnez cette option si le contenu vidéo de la séquence est entrelacé et que vous exportez sur un support non entrelacé, par exemple des images animées pour un film ou une vidéo numérique progressive. Cette option facilite également l'application d'effets haute qualité dans un autre programme, notamment Adobe After Effects. Si le contenu de la séquence ne comporte pas de trames, ne sélectionnez pas cette option ; utilisez plutôt Aucune trame sous l'option Trames.

**Optimiser les images fixes** Sélectionnez cette option pour utiliser efficacement les images fixes dans les fichiers vidéo exportés. Si, par exemple, une image fixe dure 2 secondes dans un projet dont la fréquence image est réglée sur 30 images seconde, Premiere Pro crée une seule image de 2 secondes, plutôt que 60 images d'un trentième de seconde. Si vous employez des images fixes, cette option permet d'économiser de l'espace disque. Ne désélectionnez cette option que si le fichier vidéo exporté pose des problèmes de lecture lors de l'affichage des images fixes.

**Image clé toutes les \_images** Sélectionnez et saisissez le nombre d'images après lesquelles le codec créera une image clé lors de l'exportation d'une vidéo.

**Ajouter des images clés aux marques** Sélectionnez cette option pour ne créer des images clé que là où il existe des marques sur la fenêtre Montage. Pour que cette option fonctionne, il faut qu'il existe des marques dans la fenêtre Montage (voir « Pour ajouter une marque de séquence non numérotée » à la page 135 et « Pour ajouter une marque numérotée » à la page 136).

**Ajouter des images clés aux points de montage** Sélectionnez cette option pour créer une image clé aux points de montage dans la fenêtre Montage.

*Remarque : Certains codecs ne proposent aucune commande permettant de contrôler les images clés. Dans ce cas, les options ci-dessus ne sont pas disponibles.*

## Voir également

« A propos de la vidéo entrelacée et non entrelacée » à la page 124

« A propos de la compression » à la page 355

## Réglages d'exportation audio

Les options suivantes sont accessibles depuis le panneau Audio des boîtes de dialogue Exporter Séquence et Exporter Audio :

**Compression** Spécifiez le codec que Premiere Pro doit appliquer lors de la compression audio. Les codecs disponibles varient selon le type de fichier choisi dans le panneau Général de la boîte de dialogue Exporter Séquence ou Exporter Audio. Certains types de fichiers et cartes d'acquisitions ne prennent en charge que le son non compressé, qui offre la meilleure qualité mais occupe plus d'espace disque. Avant de choisir un codec audio, consultez la documentation de la carte d'acquisition.

**réglages avancés** Cliquez pour accéder aux options spécifiques au codec. Cette option n'est pas disponible pour tous les codecs. Pour plus d'informations sur le choix des réglages avancés, reportez-vous à la documentation du codec ou au site Web de son développeur.

**Echantillonnage** Choisissez une valeur plus élevée pour augmenter la fréquence à laquelle l'élément audio est converti en valeur numérique discrète, ou *échantillonnée*. Un échantillonnage plus ou moins élevé augmente ou diminue respectivement la qualité audio et la taille des fichiers. Cependant, paramétrer une fréquence d'échantillonnage supérieure à celle de l'élément audio au moment de l'enregistrement n'améliore pas la qualité. Le choix d'une fréquence différente de celle des éléments audio des fichiers source, ou *rééchantillonnage*, augmente le temps de traitement. Pour éviter un rééchantillonnage, acquérez l'audio à la même fréquence que celle de l'exportation.

**Type** Choisissez une résolution plus importante pour augmenter la précision des échantillons audio, ce qui peut améliorer la gamme dynamique et réduire la distorsion, notamment si l'audio est soumis à un traitement supplémentaire tel que l'application d'un filtre ou le rééchantillonnage. Par ailleurs, une résolution supérieure ou inférieure accroît ou réduit respectivement le temps de traitement et la taille des fichiers. Cependant, paramétrer une résolution supérieure à celle de l'élément audio au moment de l'enregistrement n'améliore pas la qualité.

**Canaux** Spécifiez le nombre de couches audio disponibles dans le fichier exporté (voir « Canaux des éléments audio » à la page 167). Si vous choisissez un nombre de couches inférieur à celui de la séquence, les éléments audio seront sous-mixés (voir « Pistes audio dans une séquence » à la page 166).

**Entrelacement** Indiquez la fréquence à laquelle les blocs audio seront insérés dans les blocs vidéo du fichier exporté. La documentation de la carte d'acquisition vous indiquera le réglage recommandé. Si vous choisissez une valeur égale de l'image, le son correspondant à la durée de l'image lue est chargé en mémoire vive de sorte à pouvoir être lu jusqu'à l'apparition de l'image suivante. Si la lecture de la bande-son est interrompue, l'ordinateur ne pourra peut-être pas traiter le son selon la fréquence définie pour l'entrelacement. Lorsque vous augmentez cette valeur, les segments audio stockés sont plus longs et doivent donc être traités moins souvent; la demande en RAM augmente cependant avec la valeur d'entrelacement. La plupart des disques durs actuels fonctionnent le mieux avec des valeurs d'entrelacement comprises entre 0,5 et 1 seconde.

# Adobe Media Encoder

## A propos d'Adobe Media Encoder

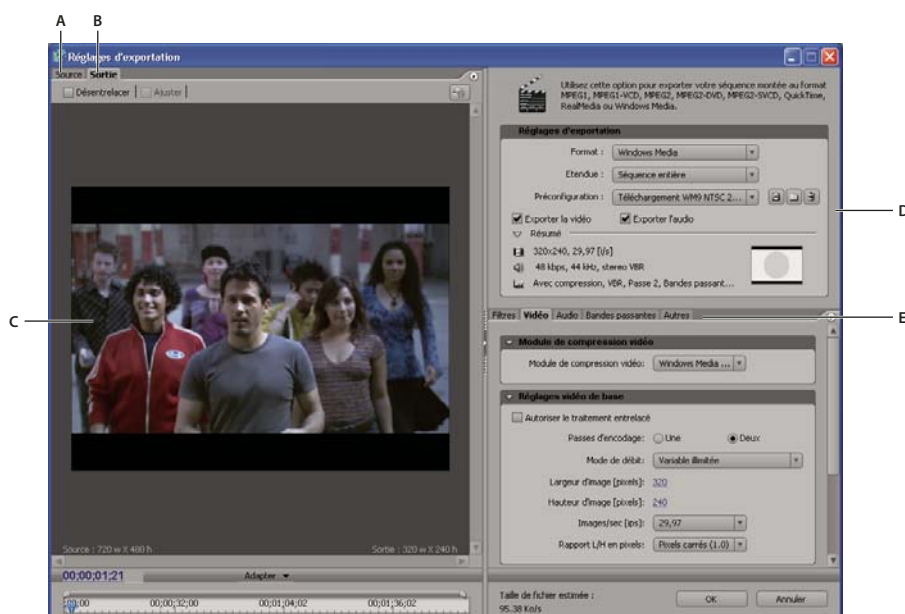
Adobe Media Encoder est un mécanisme d'encodage utilisé par des programmes comme Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects et Adobe Encore DVD pour la sortie sur certains formats de support. Selon le programme, Adobe Media Encoder propose une boîte de dialogue spéciale concernant les réglages d'exportation qui comprend les nombreux réglages associés à certains formats d'exportation, tels que MPEG-1 et MPEG-2, et ceux conçus pour fournir du contenu sur le Web. Pour chaque format, la boîte de dialogue des réglages d'exportation comprend un certain nombre de préréglages adaptés à des supports de livraison donnés. Vous pouvez également enregistrer des préconfigurations personnalisées que vous pouvez partager avec d'autres ou recharger lorsque vous en avez besoin.

La boîte de dialogue des réglages d'exportation présente un aspect légèrement différent dans chaque programme et l'on y accède différemment. Toutefois, sa forme et ses fonctions sont généralement semblables. La boîte de dialogue des réglages d'exportation comprend toujours une zone pour spécifier les réglages d'exportation généraux (tels que le format, l'étendue, la préconfiguration et les pistes à exporter) et une zone avec des panneaux à onglet. Les types de panneaux à onglet disponibles dépendent du format et de la préconfiguration que vous spécifiez. Un menu de panneau comprend également des commandes propres au format sélectionné.

Lors de l'exportation d'un fichier de film pour un support de livraison autre que la télévision pleine cadence, plein écran, il est souvent nécessaire de désentrelacer les images, de recadrer l'image ou d'appliquer certains filtres. Via la boîte de dialogue des réglages d'exportation, Adobe Media Encoder offre ces tâches sous forme d'options de préréglage car il est préférable de les réaliser avant l'encodage du fichier. Vous pouvez également spécifier des tâches post-encodage, dont la génération d'un fichier journal ou le téléchargement automatique du fichier exporté vers un serveur spécifié.

## Exportation à l'aide d'Adobe Media Encoder

Dans Adobe Premiere Pro, la boîte de dialogue Réglages d'exportation comporte une grande zone d'image que vous pouvez faire passer d'un panneau à l'autre. Le panneau Source vous permet d'afficher la vidéo source et d'appliquer les options de recadrage de manière interactive. Le panneau Sortie contient une fonction de désentrelacement et indique comment se présentent la taille et le rapport L/H en pixels après le traitement. L'affichage du temps, une échelle de temps comportant un indicateur d'instant présent et la barre de la zone de visualisation apparaissent sous chaque image. Ces commandes fonctionnent de la même manière que celles présentes dans le Moniteur source et le Moniteur du programme. D'autres panneaux contiennent différents réglages d'encodage qui dépendent du format sélectionné.



Boîte de dialogue Réglages d'exportation


A. Panneau Source B. Panneau Sortie C. Zone de l'image D. Réglages d'exportation E. Panneaux de réglages Vidéo, Audio et Audiences



## Voir également

« Exportation d'une vidéo » à la page 358

### Pour basculer entre les panneaux Source et Sortie

- 1 Sélectionnez la séquence ou l'élément à exporter, puis choisissez Fichier > Exportation > Adobe Media Encoder.
- 2 Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, effectuez l'une des actions suivantes :
  - Pour afficher l'image après traitement, cliquez sur l'onglet Sortie.
  - Pour basculer entre les affichages, cliquez sur le bouton Basculer vers la source/Basculer vers la sortie .

### Pour définir le rapport L/H des pixels de la prévisualisation d'image

- 1 Sélectionnez la séquence ou l'élément à exporter, puis choisissez Exportation > Adobe Media Encoder.
- 2 Dans le menu du panneau Source ou Sortie, choisissez l'une des options suivantes :

**Prévisualisation corrigée du rapport L/H** Affiche l'image en compensant les différences entre le rapport L/H en pixels natif du fichier source et l'écran de votre ordinateur.

**Prévisualisation des pixels 1:1** Affiche l'image en utilisant un rapport L/H en pixels carrés. Si le rapport L/H natif du fichier source utilise des pixels non carrés, une distorsion de l'image peut se produire sur l'écran.

## Voir également

« Formats des pixels courants pour les éléments » à la page 31

### Pour utiliser les commandes de la zone d'affichage de la boîte de dialogue Réglages d'exportation

- Pour redimensionner l'image vidéo, choisissez une valeur d'échelle dans le menu Afficher le facteur de zoom. L'option Adapter met l'image à l'échelle de la zone d'affichage du panneau. Le facteur de zoom n'a aucun effet sur le fichier source ou exporté. Il s'applique uniquement à l'image affichée dans la boîte de dialogue.
- Pour signaler la vidéo numériquement, faites glisser l'affichage du code temporel ou cliquez sur celui-ci et saisissez un numéro correct.
- Pour signaler la vidéo à l'aide des commandes de l'échelle de temps, cliquez sur l'échelle de temps qui se trouve sous l'image ou faites-la glisser pour positionner l'indicateur d'instant présent.
- Pour modifier la partie visible de l'échelle de temps, faites glisser la barre de la zone d'affichage située au-dessus. Rapprocher les extrémités de la barre de la zone d'affichage effectue un zoom sur l'échelle et les éloigner en révèle une plus grande partie. Faites glisser le centre de la barre de la zone d'affichage pour modifier la partie visible de l'échelle de temps.

### Pour exporter un fichier en utilisant Adobe Media Encoder

- 1 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour exporter une séquence, sélectionnez-la dans le panneau Montage ou dans le Moniteur du programme.
  - Pour exporter un élément, sélectionnez-le dans le Moniteur source ou le panneau Projet.
- 2 Pour spécifier une plage d'images à exporter, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Dans une séquence, définissez la zone de travail.
  - Dans un élément, définissez un point d'entrée et un point de sortie.
- 3 Choisissez Fichier > Exporter > Adobe Media Encoder.
- 4 Dans la zone Réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder, spécifiez les options suivantes :

**Format** Sélectionnez le type de fichier média à exporter. Les types de formats disponibles sont MPEG-1, MPEG-2, Macromedia Flash Video, QuickTime, RealMedia et Windows Media. Pour exporter d'autres formats de fichiers, utilisez la commande Fichier > Exporter > Séquence, Image ou Audio. (Voir « Exportation d'une vidéo » à la page 358.)

**Étendue** Déterminez si vous souhaitez exporter une séquence entière ou seulement un élément, ou encore une plage d'images que vous spécifiez : la zone de travail d'une séquence, ou l'étendue comprise entre le point d'entrée et le point de sortie d'un élément.

**Préconfiguration** Choisissez l'option qui se rapproche le plus précisément votre cible d'exportation. Vous pouvez personnaliser les réglages et les enregistrer comme préconfigurations.

**Exporter vidéo** Sélectionnez/désélectionnez cette option pour inclure/exclure la vidéo dans le fichier exporté.

**Exporter audio** Sélectionnez/désélectionnez cette option pour inclure/exclure les éléments audio dans le fichier exporté.

**5** Pour personnaliser les options préconfigurées, cliquez sur un onglet disponible (Vidéo, Audio, etc.) et spécifiez les options appropriées.

**6** Pour recadrer l'image, spécifiez les options de recadrage dans le panneau Source. Pour désentrelacer l'image, sélectionnez Désentrelacer dans le panneau Sortie.

**7** Pour spécifier des données XMP, choisissez Infos XMP dans le menu du panneau avec onglets, puis saisissez les informations dans la boîte de dialogue.

*Remarque : L'option Infos XMP est disponible lors de l'exportation de formats MPEG-1, MPEG-2 ou QuickTime.*

**8** Cliquez sur OK pour commencer l'encodage.

## Préconfigurations personnalisées

Lors de l'exportation au moyen d'Adobe Media Encoder, le choix d'un format met automatiquement à disposition une liste de préconfigurations associées correspondant à des scénarios de diffusion spécifiques. La sélection d'une préconfiguration active à son tour les options appropriées dans les différents panneaux de réglages (Vidéo, Audio, etc.). Le plus souvent, l'une des préconfigurations proposées correspondra à vos objectifs. Cependant, vous pouvez ajuster les paramètres d'une préconfiguration existante et enregistrer des réglages personnalisés dans une nouvelle préconfiguration que vous pourrez partager avec d'autres utilisateurs et recharger chaque fois que nécessaire.

*Remarque : Seules les préconfigurations Media Encoder fournies avec Adobe Premiere Pro sont prises en charge par le support technique Adobe.*

### Pour créer et enregistrer une préconfiguration personnalisée

**1** Dans le panneau Réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder, choisissez un format et une plage.

**2** Dans la zone Préconfiguration, choisissez la configuration qui se rapproche le plus des réglages que vous souhaitez.

**3** Pour exclure la vidéo ou l'audio du fichier exporté, désélectionnez l'option appropriée dans le panneau Réglages d'exportation.


**4** Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour personnaliser des réglages vidéo, spécifiez les options souhaitées dans le panneau Vidéo (voir « Options vidéo d'Adobe Media Encoder » à la page 370).
- Pour personnaliser des réglages audio, spécifiez les options souhaitées dans le panneau Audio (voir « Options audio d'Adobe Media Encoder » à la page 372).
- Pour personnaliser les réglages variantes, bandes passantes ou multiplexeur, spécifiez les options voulues dans le panneau approprié (voir « Options de variantes et de bandes passantes d'Adobe Media Encoder » à la page 372 et « Options de multiplexage MPEG prédéfinies » à la page 371).

**5** Pour personnaliser des métadonnées, choisissez Infos XMP dans le menu du panneau avec onglets, puis saisissez les informations dans la boîte de dialogue (voir « A propos des métadonnées XMP » à la page 375).


**6** Pour recadrer la vidéo source, utilisez les commandes du panneau Source ; pour désentrelacer la vidéo, sélectionnez l'option dans le panneau Sortie (voir « Options de pré-rendu » à la page 375).

*Remarque : Lorsque vous modifiez les réglages d'une préconfiguration, elle est qualifiée de "personnalisée" jusqu'à ce que vous enregistriez les réglages dans une nouvelle préconfiguration.*


**7** Une fois la personnalisation de la préconfiguration terminée, cliquez sur le bouton Enregistrer .

- 8 Tapez un nom pour la préconfiguration.
- 9 Procédez de l'une des façons suivantes, puis cliquez sur OK:
  - Pour inclure les filtres spécifiés dans le panneau Filtres de la préconfiguration, sélectionnez Enregistrer les filtres.
  - Pour inclure les options spécifiées dans le panneau Autres (par exemple les réglages FTP), sélectionnez Enregistrer "Autres".


#### Pour importer une préconfiguration

- 1 Dans Adobe Media Encoder, choisissez le format et la préconfiguration à importer.
- 2 Cliquez sur le bouton Importer la préconfiguration .
- 3 Recherchez la préconfiguration, sélectionnez-la, puis cliquez sur Ouvrir.
- 4 Attribuez un nom à la préconfiguration importée et spécifiez d'autres options, puis cliquez sur OK.

#### Pour exporter une préconfiguration

- 1 Dans Adobe Media Encoder, choisissez le format et la préconfiguration à exporter.
- 2 Cliquez sur le bouton Enregistrer la préconfiguration en appuyant sur la touche Alt .
- 3 Choisissez l'emplacement pour enregistrer la préconfiguration, affectez-lui un nom, puis cliquez sur Enregistrer. Adobe Premiere Pro enregistre la préconfiguration sous forme de fichier .vpr.

#### Pour supprimer des préconfigurations personnalisées

- 1 Dans Adobe Media Encoder, choisissez le format et la préconfiguration à supprimer.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour supprimer une seule préconfiguration, cliquez sur le bouton Supprimer la préconfiguration .
  - Pour supprimer toutes les préconfigurations personnalisées, cliquez sur le bouton Supprimer la préconfiguration tout en maintenant les touches Ctrl et Alt enfoncées.
- 3 Cliquez sur OK pour confirmer la suppression.

## Options de format d'Adobe Media Encoder

Lorsque vous exportez à l'aide d'Adobe Media Encoder, vous choisissez un format dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation qui détermine quelles sont les autres options disponibles dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation. Sélectionnez le format le plus adapté à votre cible. Dans Adobe Premiere Pro, les options de format sont les suivantes :

**MPEG1** L'un des ensembles de normes MPEG (Motion Picture Experts Group) permet de produire des contenus vidéo et audio à des débits avoisinant les 1,5 Mbits/s. En général, les films MPEG-1 peuvent être diffusés dans des formats de type CD-ROM et sous forme de fichiers à téléchargement progressif sur le Web.

**MPEG1-VCD** Variante de la norme MPEG-1 conçue pour les disques compact vidéo (VCD). Un VCD est une alternative au DVD moins onéreuse et plus accessible, mais offre une qualité inférieure. Les VCD utilisent un CD enregistrable standard et peuvent être lus sur un lecteur de CD-ROM standard. Le format obtenu donne une qualité d'image comparable à la vidéo VHS.

**MPEG2** L'un des ensembles de normes MPEG (Motion Picture Experts Group) permet de produire des contenus vidéo et audio à des débits avoisinant les 15 Mbits/s. MPEG 2 permet d'obtenir des animations vidéo intégrale plein écran de très grande qualité.

**MPEG2-DVD** Variante de la norme MPEG-2 conçue pour l'encodage sur des vidéodisques numériques (DVD). Le DVD est un format très répandu qui peut être lu indifféremment sur des lecteurs de DVD d'ordinateur ou externes. Il est possible d'encoder un fichier DVD MPEG-2 directement sur un DVD pour créer une séquence à lecture automatique ou de l'utiliser dans un programme auteur tel qu'Adobe Encore DVD pour créer des DVD comportant diverses fonctionnalités dont des menus de navigation.

**MPEG2-SVCD** Variante de la norme MPEG-2 conçue pour le format CD super vidéo (SVCD).

**Vidéo Macromedia Flash (FLV)** Format Macromedia pour la diffusion de vidéo et d'audio en continu sur le Web ou d'autres réseaux.

**QuickTime** Architecture multimédia d'Apple Computer qui contient plusieurs codecs. La boîte de dialogue Réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder est particulièrement utile pour définir les options associées aux codecs de médias en continu QuickTime.

**Real Media** Format multimédia de Real Network pour la diffusion de vidéo et d'audio en continu sur le Web ou d'autres réseaux. Un média en continu permet de diffuser une vidéo sur le Web ou tout autre réseau sans télécharger de fichier, à l'instar de la diffusion traditionnelle.

**Windows Media** L'une des architectures multimédia de Microsoft contenant plusieurs codecs, notamment pour la diffusion sur le Web. La boîte de dialogue Réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder est utile pour définir les options associées aux codecs de médias en continu Windows Media.

*Remarque :* Pour de plus amples informations sur chaque format, consultez le site Web des développeurs.

## Voir également

« Présentation des formats de fichiers vidéo » à la page 353

## Options de filtres d'Adobe Media Encoder

Du bruit, un grain et des artéfacts similaires peuvent altérer la compression des images. La taille du fichier de sortie final peut dès lors, dans certains cas, être réduite en appliquant un filtre de réduction du bruit à une image ou un film préalablement à la compression.

Dans la boîte de dialogue des réglages d'exportation, vous pouvez spécifier l'application d'un filtre de réduction du bruit avant la compression, mais aussi définir le degré de filtrage du bruit à appliquer.

Si vous souhaitez supprimer du bruit et du grain de votre projet, à une fin autre que la réduction de la taille d'un fichier compressé, vous pouvez utiliser les effets Bruit & Grain dans Adobe Premiere Pro ou After Effects.

## Options vidéo d'Adobe Media Encoder

Les options disponibles dans l'onglet Vidéo d'Adobe Media Encoder dépendent du format que vous spécifiez dans la zone des réglages d'exportation. Les réglages vidéo comprennent toutes les options suivantes ou une partie d'entre elles :

**Module de compression** Indique le codec utilisé pour encoder la vidéo à partir de ceux disponibles sur votre système. Le terme « *codec* » est dérivé de « *compresseur/décompresseur* » ou « *codeur/décodeur* ».

**Qualité** Définit la qualité de l'encodage. Généralement, les valeurs plus élevées augmentent le temps de rendu et la taille du fichier.

**Standard TV** Définit la conformité de la sortie avec la norme NTSC ou PAL.

**Largeur d'image** Réduit l'aspect horizontal de l'image de sortie à la largeur spécifiée.

**Hauteur d'image** Réduit l'aspect vertical de l'image de sortie à la hauteur spécifiée.

**Images par seconde** Fréquence d'images de sortie pour les formats NTSC ou PAL.

**Ordre des champs** Indique si les images du fichier de sortie sont entrelacées, et le cas échéant, si la trame supérieure ou inférieure est première dans l'ordre de balayage. (Voir « A propos de la vidéo entrelacée et non entrelacée » à la page 124.)

**Format des pixels** Indique le rapport L/H de chaque pixel qui détermine le nombre de pixels requis pour atteindre un rapport L/H donné de l'image. Certains formats utilisent des pixels carrés tandis que d'autres utilisent des pixels non carrés.

**Encodage du débit** Spécifie si le codec réalise un débit constant ou variable dans le fichier exporté :

- **Débit constant (CBR)** Comprime chaque image dans la vidéo source jusqu'à la limite fixée que vous spécifiez, ce qui donne un fichier avec un débit fixe. Par conséquent, les images contenant des données plus complexes sont davantage compressées tandis que les images moins complexes sont moins compressées.

• **Débit variable (VBR)** Permet au débit du fichier exporté de varier dans une fourchette que vous spécifiez. Étant donné qu'un certain degré de compression altère davantage la qualité d'une image complexe que celle d'une image simple, l'encodage VBR compresse moins les images complexes et compresse plus les images simples.

En général, une image est complexe et plus difficile à compresser efficacement si elle comprend beaucoup de détails ou si elle diffère fortement des images précédentes, comme ce serait le cas dans une scène comprenant un mouvement.

**Remarque :** Lorsque vous comparez des fichiers CBR et VBR dont le contenu et la taille de fichier sont identiques, vous pouvez tirer les généralisations suivantes : Un fichier CBR peut être lu avec fiabilité sur un éventail plus large de systèmes, car un débit fixe est moins exigeant sur un diffuseur de médias et un processeur informatique. Toutefois, un fichier VBR a tendance à présenter une qualité d'image supérieure car le VBR adapte la quantité de compression au contenu de l'image.

**Débit** Indique le nombre de mégabits par seconde de lecture pour le fichier codé. (Cette option est uniquement disponible si vous sélectionnez CBR comme option d'encodage du débit)

Les options suivantes apparaissent uniquement si vous sélectionnez VBR comme option d'encodage du débit :

**Passes d'encodage** Spécifie le nombre de fois que l'encodeur analysera le clip avant l'encodage. Des passes multiples augmente le temps nécessaire pour encoder le fichier mais permet généralement d'obtenir une compression plus efficace et une qualité d'image supérieure. (Adobe After Effects ne prend pas en charge les passes d'encodage multiples.)

**Débit cible** Indique le nombre de mégabits par seconde de lecture pour le fichier codé.

**Débit maximum** Indique le nombre maximal de Mbits/s de lecture autorisé.

**Débit minimum** Indique le nombre minimal de Mbits/s de lecture autorisé. Le débit minimum varie selon le format. Pour MPEG-2 - DVD, le débit minimum doit au moins être de 1,5 Mbits/s.

**M images** Spécifie le nombre d'images B (images bidirectionnelles) entre des images I (images intra) et des images P (images prédites) consécutives.

**N images** Définit le nombre d'images entre des images I (images intra). Cette valeur doit être un multiple de la valeur M images.

**Groupe d'images fermé tous les** Définit la fréquence de chaque groupe d'images fermé, qui ne peut référencer des images en dehors du groupe d'images fermé. Un groupe d'images se compose d'une séquence d'images I, B et P. (Cette option est disponible lorsque vous choisissez le format MPEG-1 ou MPEG-2.)

**Placement automatique d'un groupe d'images** Lorsque cette option est sélectionnée, elle définit automatiquement le placement du groupe d'images. (Cette option est disponible lorsque vous choisissez le format MPEG1.)

**Remarque :** Les formats MPEG-1 et MPEG-2 comprennent de nombreuses options avancées non répertoriées ici. Dans la plupart des cas, la sélection d'un format ou d'une préconfiguration conçue pour votre sortie cible définit automatiquement les options appropriées. Pour plus d'informations sur les options non reprises, reportez-vous aux spécifications des formats MPEG-1 (ISO/IEC 11172) et MPEG-2 (ISO/IEC 13818).

## Options de multiplexage MPEG prédéfinies

Les options de multiplexage prédéfinies contrôlent comment After Effects et Adobe Premiere Pro fusionnent les données audio et vidéo MPEG en un seul flux de données. La liste exacte d'options disponibles dépend du format MPEG choisi.

Si vous choisissez le format MPEG-2, toutes les options de multiplexage fournies par la norme MPEG sont définissables manuellement. Dans la plupart des cas, il est préférable de sélectionner un format MPEG ciblé pour le support de sortie (par exemple, MPEG-2 DVD).

Format MPEG	Norme ISO/IEC
MPEG-4	ISO/IEC 14496
MPEG-2	ISO/IEC 13818
MPEG-1	ISO/IEC 11172

Pour en savoir plus sur les options disponibles, recherchez sur Internet des informations sur les normes ISO/IEC pour les formats MPEG.

## A propos de MPEG

**MPEG** est le nom d'une famille de formats de fichier spécifiés par le groupe MPEG (Moving Picture Experts Group) de l'ISO et de la CEI. Les formats MPEG comprennent plusieurs méthodes de compression. La génération de ces formats de fichiers basés sur des images clés à partir d'autres formats vidéo nécessite du temps et une puissance de traitement importante.


**MPEG-1** Format généralement utilisé pour l'Internet et le CD-ROM, offrant une qualité d'image comparable au VHS pour le format d'image quart d'écran.

**MPEG-2** Offre une vidéo de qualité supérieure au MPEG-1. Une forme spécifique de MPEG-2 a été choisie comme norme pour la compression de la vidéo pour des DVD vidéo. Il s'agit du *format MPEG-2 compatible DVD*.

**MPEG-4** Présente de nombreuses caractéristiques des formats MPEG-1 et MPEG-2 ainsi qu'un support pour l'interactivité. Il offre une meilleure compression et réduit la taille de fichier tout en conservant le même niveau de qualité sensorielle que le format MPEG-2. MPEG-4 part 10 est le standard HD DVD.

After Effects et Adobe Premiere Pro offrent un certain nombre de préconfigurations MPEG pour optimiser la qualité de sortie de différents types de projet. Si vous avez de l'expérience en ce qui concerne l'encodage MPEG, vous pouvez ajuster davantage des projets pour des situations de lecture spécifiques en personnalisant les préconfigurations dans la boîte de dialogue relative aux réglages d'exportation.

Dans After Effects, vous pouvez créer des vidéos MPEG-2 et MPEG-2 DVD. Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez créer différents types de vidéo MPEG à l'aide de la commande Fichier > Exportation > Adobe Media Encoder ou exporter directement vers une vidéo compatible DVD grâce à la commande Exporter vers DVD (toute vidéo que vous exportez vers DVD est automatiquement transcodée en MPEG-2 si elle ne se trouve pas encore dans ce format).

 *After Effects et Adobe Premiere Pro ajoutent des métadonnées aux fichiers MPEG-2 qu'Adobe Encore DVD peut lire pour une aide au niveau de la création de DVD. Ces métadonnées comprennent des informations qui permettent à Adobe Encore DVD de multiplexer l'audio et la vidéo, de générer automatiquement des points de chapitre de DVD et de générer des informations sur la modification de l'original. Pour plus d'informations, consultez d'Adobe Encore DVD Aide.*

## Options audio d'Adobe Media Encoder

Les options disponibles dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue relative aux réglages d'exportation dépendent du format que vous spécifiez dans la zone des réglages d'exportation. Parmi les options audio courantes, citons :

**Module de compression** Indique le codec utilisé pour encoder l'audio :

- **SurCode pour Dolby Digital 5.1** : Un format de codage haute qualité développé pour le son numérique multi-canal et le codeur le plus répandu pour les DVD vidéo.
- **MainConcept MPEG Audio** Un encodeur haute qualité développé par MainConcept media technologies et compris avec Adobe Premiere Pro et Adobe After Effects.
- **PCM (pulse-code modulation) Audio** : format audio sans perte d'information échantillonné à 48 kHz. Les fichiers de ce format tendent à être plus volumineux que les fichiers d'autres formats.

**Format audio** Détermine le type d'audio.

**Débit** Indique le débit en sortie du son. Généralement, des débits plus élevés augmentent à la fois la qualité et la taille de fichier. Cette option est disponible pour Dolby Digital, MainConcept MPEG et certains codecs audio Windows Media.

**Remarque** : Les options non décrites ici sont spécifiques au format sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous aux spécifications pour le format sélectionné.

## Options de variantes et de bandes passantes d'Adobe Media Encoder

La spécification d'un codec de transmission en continu dans les formats RealMedia ou Windows Media active des options de Bandes passantes tandis que les codecs de transmission en continu QuickTime activent un ensemble d'options semblables appelé Variantes. Ces deux ensembles d'options vous permettent de sortir des variantes d'un film adaptées à différentes vitesses de réseau. Le logiciel du lecteur associé au format détecte et sélectionne la version la plus appropriée pour assurer une bonne lecture. Par exemple, Windows Media inclut des options Bandes passantes, telles que Modems à

numérotation (56 Kbits/s) et Modem à large bande ou modem câble/DSL (384 Kbits/s). Cependant, alors que QuickTime génère des films individuels adaptés à chaque type d'exportation, RealMedia et Windows Media génèrent un seul film qui stocke les variantes.

**Remarque :** Certains paramètres propres à des codecs ne sont pas mentionnés ici. Pour plus d'informations concernant un codec donné, consultez la documentation fournie par son développeur.

#### **Pour ajouter des Variantes ou des Bandes passantes :**

1 Dans la boîte de dialogue des réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder, spécifiez un format qui prend en charge la transmission en continu (QuickTime, RealMedia ou Windows Media) et choisissez une option de transmission en continu dans le menu Préconfiguration.

2 Sélectionnez les onglets Filtres, Vidéo, Audio et Autres et spécifiez les options voulues.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour une sortie RealMedia ou Windows Media, sélectionnez le panneau Bandes passantes et spécifiez les options voulues.
- Pour une sortie QuickTime, sélectionnez le panneau Variantes et spécifiez les options voulues.

4 Lorsque vous avez sélectionné l'un des panneaux, choisissez Ajouter/Supprimer Bandes passantes (ou Ajouter/Supprimer Variantes) dans le menu du panneau (cliquez sur le bouton de la flèche dans le coin supérieur droit du panneau).

5 Dans la boîte de dialogue Sélectionner bandes passantes (ou Sélectionner variantes), cliquez sur Ajouter.

6 Dans la boîte de dialogue Bandes passantes système (ou Variantes système), cochez les options appropriées pour les spectateurs prévus et cliquez sur OK.

7 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Sélectionner bandes passantes (ou Sélectionner variantes).

**Remarque :** Vous ne pouvez pas avoir plus de dix variantes ou bandes passantes. Si nécessaire, vous pouvez supprimer celles que vous ne voulez pas et ajouter celles que vous souhaitez.

#### **Pour copier ou supprimer une variante ou une bande passante :**

1 Dans la boîte de dialogue des réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder, spécifiez un format qui prend en charge la transmission en continu (QuickTime, RealMedia ou Windows Media) et choisissez une option de transmission en continu dans le menu Préconfiguration.

2 Sélectionnez les onglets Filtres, Vidéo, Audio et Autres et spécifiez les options voulues.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour une sortie RealMedia ou Windows Media, sélectionnez le panneau Bandes passantes et spécifiez les options voulues.
- Pour une sortie QuickTime, sélectionnez le panneau Variantes et spécifiez les options voulues.

4 Lorsque vous avez sélectionné l'un des panneaux, choisissez Ajouter/Supprimer bandes passantes (ou Ajouter/Supprimer variantes) dans le menu du panneau (cliquez sur le bouton de la flèche dans le coin supérieur droit du panneau).

5 Dans la boîte de dialogue Sélectionner bandes passantes (ou Sélectionner variantes), sélectionnez l'élément que vous souhaitez copier ou supprimer et cliquez sur Dupliquer ou Supprimer.

6 Si vous effectuez une copie, cliquez sur le nom de l'élément en double, déplacez légèrement la souris pour le mettre en surbrillance, tapez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche Entrée.

7 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur OK.

**Remarque :** La suppression d'un élément de la liste Variantes ou Bandes passantes est irréversible.

#### **Pour spécifier des options de variantes QuickTime**

1 Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder, spécifiez le format QuickTime, puis choisissez une option de diffusion dans le menu Préconfiguration.

2 Dans le panneau Variantes, sélectionnez l'une des options suivantes :

**Boucle** Lit le film en boucle continue.

**Compresser en-tête du film** Permet de réduire la taille du fichier.

**Lecture automatique** Lit le film automatiquement, sans intervention du spectateur.

3 Pour créer un film à diffuser au moyen du serveur de vidéo en continu QuickTime, sélectionnez Pour serveur de diffusion, puis spécifiez une option dans le menu Film référence :

**Non indépendant** Le fichier dépend du fichier de séquence principal, qui doit également résider sur le serveur, et qui contient des informations nécessaires pour la lecture.

**Indépendant et optimisé** Le fichier contient toutes les informations nécessaires pour la lecture et est optimisé pour le serveur. L'optimisation permet de prendre en charge d'un plus grand nombre de spectateurs, mais augmente considérablement la taille du fichier.

**Indépendant** Le fichier contient toutes les informations nécessaires à la lecture.

*Remarque : Un film référence contient toutes les informations pour diffuser une vidéo sur un réseau.*

4 Pour utiliser des variantes, cochez Film alternatif et spécifiez les options suivantes :

**Préfixe du nom du film alternatif** Spécifie le nom du fichier racine pour les films alternatifs.

**Créer fichier de référence, rechange** Crée un fichier de référence et un fichier alternatif de rechange.

*Remarque : Le film de référence contient une liste des référence aux films alternatifs, c'est-à-dire des films dont le débit est différent et adapté aux différentes vitesses de réseau. Un fichier de rechange est un film conçu pour être lu dans les cas où les films alternatifs ne concordent pas avec la configuration du spectateur ou ne sont pas reconnus par un logiciel trop ancien.*

**Tracé de destination** Spécifie l'emplacement où sont stockés les films alternatifs. Vous pouvez entrer le nom de chemin ou cliquer sur le bouton Parcourir pour rechercher la destination au moyen d'une boîte de dialogue.

## Pour spécifier les options RealMedia

1 Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder, spécifiez le format RealMedia, puis choisissez une option de diffusion dans le menu Préconfiguration.

2 Pour permettre au spectateur d'enregistrer le fichier, sélectionnez Autoriser enregistrement.

3 Spécifiez l'une des options suivantes :

**Une passe** Analyse la vidéo et l'encode au cours d'une seule et même opération.

**Deux passes** Analyse la vidéo pour optimiser la compression, puis l'encode. Cette méthode donne des résultats de meilleure qualité qu'une seule passe, mais dure plus longtemps.

4 Dans la zone Encodage du débit, choisissez une méthode d'encodage constante ou variable.

5 Pour spécifier un débit manuellement, utilisez le curseur ou saisissez une valeur. Les valeurs de réglage du débit disponibles dépendent du type d'encodage spécifié à l'étape 4.

## Pour spécifier les options Bandes passantes de Windows Media

1 Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation d'Adobe Media Encoder, spécifiez le format Windows Media, puis choisissez une option de diffusion dans le menu Préconfiguration.

2 Dans le panneau Bandes passantes, spécifiez une option de sortie :

**Compressé** Spécifie que le codec sélectionné dans l'onglet Vidéo s'applique. C'est la valeur par défaut, qui convient le mieux à la plupart des utilisateurs.

**Non compressé** Spécifie qu'aucune compression ne s'applique. Comme cette option produit des fichiers très volumineux, elle n'est pas adaptée à la plupart des utilisateurs.



## Options Autres d'Adobe Media Encoder

Le panneau Autres de la boîte de dialogue relative aux réglages d'exportation vous permet de télécharger le fichier exporté vers un serveur FTP (File Transfer Protocol) disposant d'un espace de stockage alloué pour le partage de fichiers. Le protocole FTP est une méthode courante pour le transfert de fichiers sur un réseau et est particulièrement utile pour le partage de fichiers relativement grands à l'aide d'une connexion Internet. L'administrateur du serveur peut vous donner les informations correctes pour parvenir à vous connecter au serveur. Le panneau Autres comprend les options suivantes :

**Nom de serveur** Entrez l'adresse IP ou le DNS du serveur sur lequel le site FTP est situé.

**Port** Spécifiez le numéro attribué au port de commande du serveur FTP. Par défaut, il s'agit de 21.

**Répertoire distant** Entrez l'emplacement sur le serveur FTP auquel il faut accéder sous forme de chemin de fichier.

**Ouverture de session utilisateur** Entrez l'identité de l'utilisateur telle qu'indiquée par l'administrateur du serveur.

**Mot de passe** Entrez le mot de passe pour un serveur protégé par mot de passe.

**Tentatives** Spécifiez le nombre de tentatives de contact avec le serveur si la connexion n'est pas établie.

**Envoyer les fichiers locaux dans la Corbeille** Supprime la copie locale du fichier exporté une fois qu'il a été téléchargé vers le serveur FTP.

**Tester** Vérifie la connexion avec le serveur FTP.

**Détails du fichier journal** Spécifiez s'il faut générer un fichier journal et sélectionnez les informations comprises dans le fichier journal (erreurs, avertissements, réglages et temps de rendu des images).

## A propos des métadonnées XMP

Les *métadonnées* fournissent des renseignements descriptifs pouvant faire l'objet d'une recherche et d'un traitement informatique. XMP (eXtensible Metadata Platform d'Adobe) permet d'inclure des métadonnées dans un fichier pour fournir des informations sur le contenu du fichier. Les applications prenant en charge XMP sont capables de lire, modifier et partager ces informations entre différentes bases de données et différents formats de fichier et plates-formes. Certains programmes Adobe, tels qu'Adobe Bridge, peuvent utiliser ou écrire des informations XMP.

Vous pouvez spécifier des métadonnées XMP à inclure dans un fichier que vous exportez à l'aide d'Adobe Media Encoder lorsque vous indiquez un format MPEG-1 ou MPEG-2.

## Options de pré-rendu

En général, il est préférable d'appliquer certaines options de traitement, telles que le désentrelacement et le recadrage, à un fichier exporté avant de l'encoder dans un format particulier. De cette manière, vous évitez les artefacts visuels associés à l'exécution de certaines tâches après l'encodage. Les options de recadrage que vous spécifiez dans le panneau Source et l'option de désentrelacement que vous spécifiez dans le panneau Sortie de la boîte de dialogue Réglages sont appliqués avant l'encodage et sont parfois appelées *options de pré-encodage*.

**Remarque :** Vous pouvez accéder à l'option de filtre de réduction de bruit (également considérée comme une tâche de pré-encodage) en sélectionnant l'onglet Filtres.

### Pour désentrelacer la source avant l'encodage

❖ Dans le panneau Sortie de la boîte de dialogue Réglages d'exportation, sélectionnez Désentrelacer.

### Pour recadrer la source avant l'encodage

1 Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, cliquez sur l'onglet Source pour activer le panneau Source.

2 Cliquez sur le bouton Recadrage, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour recadrer l'image de manière interactive, faites glisser les poignées latérales ou d'angle du cadre autour de l'image source.
- Pour effectuer un recadrage de manière numérique, saisissez les valeurs en pixels dans les zones Gauche, Haut, Droite, Bas.

- Pour conserver les proportions de l'image recadrée, choisissez une option dans le menu Proportions de recadrage.
- 3 Cliquez sur l'onglet Sortie pour avoir un aperçu de la manière dont va se présenter l'image recadrée.
  - 4 Pour éliminer les zones noires résultant du recadrage, sélectionnez Ajuster.

**Remarque :** Lorsque vous commencez le codage effectif de la vidéo, vérifiez que les valeurs de largeur et de hauteur dans le codeur correspondent à ces réglages de hauteur et de largeur. La taille minimale de recadrage d'une image est de 40 pixels sur 40.

## Exportation pour le montage en ligne et le travail collectif

### Exportation d'une liste de montage

Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez exporter vos projets sous forme de liste de montage (EDL) au format CMX3600. Ce format est le plus couramment accepté et le plus fiable des formats EDL.

Lorsque vous configurez un projet Adobe Premiere Pro à partir duquel vous exportez une liste de montage, vous devez satisfaire aux critères suivants :

- Les listes de montage fonctionnent le mieux avec des projets qui ne contiennent pas plus d'une piste vidéo, deux pistes audio stéréo et aucune séquence imbriquée. La plupart des transitions standard, arrêts sur images et changements de vitesse des éléments fonctionnent également bien dans les listes de montage.
- Acquérez et enregistrez tous les matériels source avec le code temporel correct.
- Le carte d'acquisition doit inclure un pilote de matériel qui utilise les codes temporels.
- Les bandes vidéo doivent comporter chacune un numéro de bande unique et être formatées avec le code temporel avant le début du tournage.

### Pour exporter un projet Adobe Premiere Pro en tant que liste de montage

- 1 Ouvrez ou enregistrez le projet que vous voulez exporter comme liste de montage.
- 2 Vérifiez que la fenêtre Project est active, puis choisissez Fichier > Exporter > Exporter sous EDL.
- 3 Spécifiez l'emplacement et le nom du fichier EDL, puis cliquez sur Enregistrer.
- 4 Dans la boîte de dialogue Exporter la liste EDB, choisissez une séquence à exporter. Spécifiez les pistes vidéo et audio que vous voulez exporter. Vous pouvez exporter une piste vidéo et jusqu'à quatre canaux audio.
- 5 Cliquez sur OK.

### A propos de l'exportation au format AAF

Le format AAF (Advanced Authoring Format) est un format de fichier multimédia qui vous permet d'échanger des métadonnées et des médias numériques entre des plates-formes, des systèmes et des applications. Les applications de création qui prennent en charge le format AAF, telle que la famille Avid Xpress de produits de montage (généralement appelée « Avid Xpress »), accèdent en lecture et en écriture aux fichiers AAF pour autant que le format soit pris en charge. AAF est une norme reconnue d'échange de fichier pour le montage vidéo.

Adobe Premiere Pro inclut une commande d'exportation au format AAF qui vous permet d'exporter des fichiers de projet contenant des éléments, des séquences et des informations de montage.

Pour vous assurer que le projet que vous voulez exporter est conforme aux spécifications AAF et est compatible avec un produit Avid Xpress, prenez en considération les points suivants :

- Les fichiers AAF exportés par Adobe Premiere Pro sont compatibles avec la famille Avid Xpress de produits de montage (Avid Xpress DV, Avid Xpress Pro et Avid Xpress Pro HD) et n'ont pas été testés avec d'autres importateurs AAF.
- Les transitions doivent apparaître uniquement entre deux éléments, et non au début ou à la fin d'un élément. Chaque élément doit avoir la même longueur que la transition.

- Si un élément comporte une transition à la fois au niveau de ses points d'entrée et de sortie, l'élément doit être de la même longueur que les deux transitions combinées.
- Lorsque vous nommez un élément ou une séquence dans Adobe Premiere Pro, évitez les caractères spéciaux, les caractères accentués ou les caractères qui risquent d'affecter l'analyse d'un fichier XML. Voici quelques-uns des caractères à éviter : /, >, <, \* et ü.
- Les fichiers AAF exportés à partir d'Adobe Premiere Pro et importés dans Avid Xpress ne sont pas automatiquement liés à nouveau au métrage source. Pour lier à nouveau le métrage, utilisez l'option d'importation en série Offline Only dans Avid Xpress.

## Pour exporter un fichier au format AAF

- 1 Choisissez Projet > Exporter projet sous AAF.
- 2 Si un message vous invite à enregistrer votre projet, cliquez sur Continuer, puis procédez à l'exportation.
- 3 Spécifiez un nom et un emplacement pour le fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

## A propos du module externe AAF

Le module externe d'exportation AAF convertit les projets Adobe Premiere Pro comme suit :

**Vidéo et audio mono/stéréo sans transition** Le module externe prend en charge intégralement ces éléments d'un projet. Il ne convertit toutefois pas les panoramiques audio, les gains, les changements de niveaux et l'audio 5.1. Les couches audio stéréo sont séparées en deux pistes dans la séquence Avid Xpress.

**Vitesse d'élément** Le module externe convertit les changements de vitesse de l'élément vidéo (lecture lente, rapide ou en arrière) en effet Motion (Trajectoire) de Avid Xpress, qui est le seul effet pris en charge. La vitesse de l'élément appliquée aux séquences imbriquées est également convertie. Avid Xpress ne comporte pas d'effet équivalent à l'effet Trajectoire pour l'audio. Si le changement de vitesse rend l'élément audio plus long que le média source, le module externe agrandit l'élément audio pour qu'il ait la même longueur que le reste du média source, en commençant au niveau de l'heure de début, et il comble les intervalles. Vous pouvez corriger manuellement ces parties de la séquence dans le système de montage Avid.

**Fichiers acquis en série ou renumérisés** Le module externe conserve le nom de bande spécifié dans le fichier AAF. Utilisez la fonctionnalité d'enregistrement en série de Avid Xpress pour acquérir à nouveau le média à partir d'une bande.

**Métrage de diverses dimensions** Le module externe exporte le projet en haute résolution. Toutefois, l'importation met à l'échelle tous les métrages en fonction de la résolution spécifiée dans le projet AVID.

**Séquences imbriquées** Le module externe crée récursivement la composition principale à partir des séquences imbriquées (étant donné qu'Avid Xpress ne prend pas en charge la liaison aux séquences imbriquées). Par conséquent, le fichier AAF ne comporte aucune liaison entre la composition principale et les séquences imbriquées.

**Titres** Le module externe convertit les titres en média off-line dans Avid Xpress.

**Hiérarchie des chutiers** Avid Xpress place tous les objets dans un chutier unique. Les projets contenant plusieurs chutiers sont convertis en projets comportant un chutier unique.

**Fichiers graphiques** Le module externe enregistre une référence à tous les fichiers d'origine, mais la compatibilité dans Avid Xpress est limitée aux formats qu'il prend en charge. (Voir la documentation Avid Xpress pour des informations sur les formats de fichiers graphiques pris en charge.)

**Éléments de projet** Le module externe convertit des éléments de synthèse, tels que Barres et ton, Vidéo noir, Cache de transparence et Configuration de l'amorce SMPTE en média off-line dans XDV.

**Marques de séquence et d'élément** Le module externe convertit toutes les marques de séquence, à l'exception des marques d'entrée et de sortie, en repères sur la piste de code temporel (TC1) dans Avid Xpress. Les champs Chapitre, URL et Image cible ne sont pas convertis parce qu'il n'existe pas d'équivalents dans Avid Xpress. Le module externe convertit les marques de séquence en marques de segment dans Avid Xpress.

**Remarque :** Le module externe d'exportation AAF ignore les marques situées au-delà de la fin de la séquence.

**Position de l'indicateur d'instant présent** Dans le fichier exporté, l'indicateur d'instant présent conserve sa position initiale pour autant qu'elle ne se situe pas au-delà de la durée de la séquence. Dans le cas contraire, le module externe place l'indicateur d'instant présent à la fin de la séquence Avid Xpress.

**Éléments regroupés** Lors de l'importation, tous les éléments regroupés sont dissociés et traités séparément.

**Transitions et effets** Les transitions et effets exportés à partir d'Adobe Premiere Pro au format AAF sont identifiés de façon unique dans Avid Xpress. Pour un tableau des transitions et effets pris en charge, voir le site Web d'Adobe.

## Gestionnaire de projets

Le Gestionnaire de projets d'Adobe Premiere Pro permet de faciliter un flux de production efficace en accomplissant deux fonctions : la réduction de l'espace de stockage d'un projet et la réunion des fichiers associés à un projet.

Le Gestionnaire de projets réduit un projet en créant une nouvelle version du projet, appelée *projet conformé*. Dans le projet conformé, les références du fichier ont été modifiées de sorte que le projet ne fasse référence qu'aux parties des éléments de métrage que vous avez utilisés dans les séquences. Vous pouvez demander au Gestionnaire de projets de copier les parties pertinentes des fichiers média source pour servir de fichiers source du projet conformé, ou vous pouvez faire en sorte que le projet conformé répertorie les éléments de métrage en tant qu'éléments off-line, pour pouvoir les capturer à partir d'une bande vidéo. (Cette dernière méthode est utile lors de l'utilisation d'un flux de montage off-line/online, dans lequel vous remplacez le métrage de qualité inférieure utilisé pour le montage par un métrage de qualité supérieure utilisé pour l'exportation.) À l'aide de l'une des deux méthodes, vous réduisez les besoins de stockage en utilisant seulement le média dont vous avez besoin pour créer et exporter les séquences dans le projet ; vous pouvez archiver ou supprimer le média source d'origine.

Le Gestionnaire de projets peut également vous aider à réunir ou à *rassembler* un projet. Le rassemblement de fichiers copie le projet en cours et tous les fichiers média qui lui sont associés vers un seul emplacement. Vous pouvez utiliser cette fonction pour rassembler les fichiers média source d'un projet lorsqu'ils sont stockés dans divers emplacements, et pour préparer un projet pour le partage ou l'archivage.

Lorsque vous créez un projet conformé et des fichiers sources, n'oubliez pas les détails suivants. Le Gestionnaire de projets ne copie que des parties du métrage source utilisé dans les séquences. Toutefois, vous pouvez spécifier le nombre d'images supplémentaires, ou *poignées*, du nouveau métrage, de manière à vous permettre d'apporter de légères modifications au projet conformé. Le nouveau métrage conserve le code temporel et le numéro de bande du métrage acquis d'origine. Si un ou plusieurs sous-éléments partagent des images avec un autre sous-élément, le Gestionnaire de projets crée un fichier de métrage qui contient uniquement ces images partagées. Le Gestionnaire de projet copie également les séquences d'images fixes utilisées dans le projet d'origine. Les images fixes, les titres, les éléments off-line, le métrage généré (tels que les mires de barres) et les amorces sont également conservés, mais pas conformés.

Lors de la conformation ou du rassemblement d'un projet, vous pouvez préciser si le nouveau projet doit conserver l'un des éléments inutilisés du projet d'origine.

**Remarque :** le Gestionnaire de projets conserve toutes les images clés d'effet et marques d'éléments qui se trouvent au-delà des points d'entrée et de sortie d'un élément conformé.

## Pour conformer ou copier votre projet



Pensez à utiliser les options « Inclure » ci-dessous lorsque vous effectuez une sauvegarde ou un archivage de votre métrage.

**1** Vérifiez que la fenêtre Projet est active, puis choisissez Projet > Gestionnaire de projets.

**2** Dans la fenêtre Gestionnaire de projets, sélectionnez une des options suivantes :

**Créer un nouveau projet conformé** pour créer une nouvelle version du projet en cours qui ne fait référence qu'au métrage que vous avez utilisé dans les séquences

**Rassembler les fichiers et les copier au nouvel emplacement** pour copier et réunir le métrage utilisé dans le projet

**3** Sélectionnez l'une des options suivantes, en fonction de leur disponibilité :

**Remarque :** Les options disponibles dépendent de vos choix : conformer le projet ou rassembler et copier les fichiers du projet dans l'étape 2.

**Exclure les éléments inutilisés** Spécifie que le Gestionnaire de projets ne doit pas inclure, ou copier des éléments multimédias que vous n'avez pas utilisés dans le projet initial.

**Créer off-line** Spécifie que le Gestionnaire de projets doit marquer comme « off-line » tout métrage que vous pouvez acquérir à nouveau ultérieurement. Lorsque vous sélectionnez cette option, le Gestionnaire de projets conserve les informations de nom de bande et de code temporel pour faciliter l'acquisition en série. Cette option est particulièrement intéressante si vous avez utilisé un métrage de faible résolution dans votre projet d'origine ou si vous archivez un projet. Cette option est uniquement disponible si Créer un nouveau projet conformé est sélectionné.

**Remarque :** Lorsque vous effectuez une nouvelle acquisition au moyen d'éléments off-line à partir d'un projet conformé, les éléments sources qui ne correspondent pas aux réglages de projet actuels sont ré-acquis avec leurs réglages d'origine, et non avec les réglages du projet actuel. Pour empêcher que cela ne se produise, cliquez sur Remplacer les réglages d'élément dans la boîte de dialogue Acquisition en série et spécifiez les réglages souhaités pour tous les éléments acquis. Toutefois, cette option est rarement nécessaire pour l'acquisition de métrage DV.

**Inclure points** Spécifie le nombre d'images à conserver avant le point d'entrée et après le point de sortie de chaque élément conformé. Par exemple, la valeur 30 indique que 30 images sont conservées avant le point d'entrée et que 30 images sont conservées après le point de sortie. Les points fonctionnent comme des images supplémentaires qui permettent de légères modifications supplémentaires au montage dans le nouveau projet.

**Inclure les fichiers de prévisualisation** Spécifie que les effets interprétés dans le projet d'origine ne doivent plus être interprétés dans le nouveau projet. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, le nouveau projet occupe moins d'espace sur le disque, mais les effets ne sont pas interprétés. Cette option est uniquement disponible si vous sélectionnez Rassembler les fichiers et les copier à un nouvel emplacement.

**Inclure les fichiers de conformation audio** Permet de s'assurer que l'audio que vous avez conformé dans le projet d'origine reste conformé dans le nouveau projet. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, le nouveau projet occupe moins d'espace disque, mais Adobe Premiere Pro conforme à nouveau l'audio lorsque vous ouvrez le projet. Cette option est uniquement disponible si vous sélectionnez Rassembler les fichiers et les copier à un nouvel emplacement.

**Renommer les fichiers média pour les faire correspondre aux noms des éléments** Renomme les fichiers de métrage copiés en utilisant les mêmes noms que vos éléments acquis. Sélectionnez cette option si vous renommez vos éléments acquis à partir de la fenêtre Projet et souhaitez que les fichiers de métrage copiés portent le même nom. (Dans la mesure où les fichiers acquis que vous importez, en particulier ceux acquis au moyen de la détection de scène, peuvent ne pas avoir des noms très descriptifs, vous souhaitez peut-être les renommer à partir de la fenêtre Projet.) Cette option permet de s'assurer que le nom de fichier du métrage actuellement acquis est mis à jour pour refléter le nouveau nom dans la fenêtre Projet, ce qui simplifie considérablement l'organisation de vos fichiers de métrage.

**Remarque :** Si vous renommez des éléments acquis et sélectionnez ensuite l'option Créer off-line, le projet copié suivant conserve et affiche le nom de fichier d'origine, et non le nouveau nom.

**Destination du projet** Désigne l'emplacement où le Gestionnaire de projet enregistre les fichiers que vous avez spécifiés. Cliquez sur Parcourir pour accéder à un autre emplacement que le dossier par défaut. Lors de la création d'un projet conformé, le Gestionnaire de projets crée un dossier nommé « Conformé\_[Nom du projet] » et enregistre le projet conformé et les autres fichiers que vous avez spécifiés, tels que les fichiers de métrage conformés dans le dossier. Lors de la copie d'un projet conformé, le Gestionnaire de projets crée un dossier nommé « Copié\_[Nom du projet] » et copie le projet, les fichiers de métrage et les autres fichiers que vous avez spécifiés dans le dossier.

**Remarque :** Si un dossier de ce nom existe déjà, le Gestionnaire de projets ajoute un numéro au nom. Par exemple, des projets successifs de noms identiques peuvent se voir ajouter les suffixes suivants : « \_001, \_002, \_003, \_004,... ».

**Espace disque** Affiche une comparaison entre la taille des fichiers du projet actuel et la taille estimée des fichiers conformés ou copiés. Cliquez sur Calculer pour mettre à jour l'estimation.

## Notes d'élément

La fonction Notes d'élément d'Adobe Premiere Pro simplifie la collaboration au sein des flux de production en facilitant l'insertion de commentaires par les clients et collègues. Elle exporte un fichier au format PDF (Portable Document Format) qui contient une séquence interprétée (sous la forme d'un fichier incorporé ou diffusé à partir d'un serveur) que vous pouvez envoyer par courrier électronique à autant de réviseurs que vous le souhaitez. Chaque relecteur peut ouvrir le fichier PDF, lire le film et entrer des commentaires directement dans le fichier. Les commentaires sont automatiquement associés avec le code temporel de la séquence. Ensuite, le réviseur exporte ces commentaires et vous les renvoie par courrier électronique. Lorsque vous importez les commentaires dans Adobe Premiere Pro, ils s'affichent dans le champ Commentaires de marques, situé dans le panneau Montage.

Pour réviser un fichier PDF généré par la fonction Notes d'élément, un réviseur doit posséder Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional ou Adobe Reader (version 7.0 ou ultérieure). Adobe Reader peut être téléchargé gratuitement depuis le site Web d'Adobe.

Pour utiliser les notes d'élément plus facilement, voir le didacticiel sur les notes d'élément sur le disque Total Training Video Workshop, fourni avec Adobe Premiere Pro.

**Remarque :** Evitez de modifier la séquence qui est en révision jusqu'à ce que vous ayez importé tous les commentaires des notes d'élément correspondants. Si vous modifiez la séquence après avoir exporté un fichier PDF des notes d'élément, mais avant d'avoir importé les commentaires terminés, ceux-ci n'apparaîtront pas aux points pertinents dans la séquences.

## Pour exporter un PDF des notes d'élément

**1** Sélectionnez une séquence dans le panneau Montage et sélectionnez Séquence > Exporter dans les notes d'élément.

**2** Dans la zone Réglages d'exportation, spécifiez les options suivantes :

**Format** Déterminez si vous souhaitez créer un fichier QuickTime ou Windows Media.

**Etendue** Choisissez si vous souhaitez exporter la séquence entière ou uniquement les images apparaissant dans la barre de la zone de travail.

**Préconfiguration** Spécifiez une préconfiguration de qualité faible, moyenne ou élevée.

**3** Sous Réglages PDF, choisissez l'une des options de vidéo suivantes :

**Vidéo incorporée** Incorpore la séquence rendue dans le fichier PDF, généralement pour la distribution de courriers électroniques aux réviseurs.

**Vidéo en continu** Diffuse la séquence rendue sur un serveur de réseau avec un lien vers le fichier PDF au lieu de l'incorporer dans le PDF. Vous devez télécharger la séquence rendue sur un serveur manuellement ou en utilisant les options FTP au sein de Notes d'élément. (vous devez disposer, de même que vos réviseurs, d'un accès à un serveur FTP qui est également un serveur Web.)

**Remarque :** L'intégration de la vidéo produit un fichier PDF de plus grande taille, mais garantit que les réviseurs seront en mesure d'afficher le fichier quel que soit leur accès à un serveur. Une vidéo en continu produit un fichier PDF plus petit, mais requiert que le réviseur ait accès au serveur que vous utilisez pour stocker la vidéo.

**4** Définissez l'une des options suivantes :

**Mot de passe PDF** Exige que le réviseur saisisse un mot de passe pour ouvrir le fichier PDF.

**Instructions** Ajoutez vos instructions spécifiques pour le réviseur aux instructions génériques fournies dans ce champ. Ces instructions apparaissent lorsque le réviseur ouvre le fichier PDF des notes d'élément.

**Envoyer des commentaires à** Spécifie une adresse électronique à laquelle les commentaires des réviseurs seront retournés lorsqu'ils exporteront leurs commentaires. (Voir « Pour faire des commentaires des notes d'élément » à la page 381.)

**5** Si vous avez sélectionné l'option Vidéo en continu à l'étape 3, spécifiez les options suivantes :

**Réglages en continu** Spécifie l'URL à laquelle le fichier vidéo (QuickTime ou Windows Media) sera enregistré.

**Confirmer l'URL ultérieurement** Vous permet de spécifier ou confirmer une URL pour le serveur ultérieurement. Adobe Premiere Pro vous demande une URL valide juste avant de créer le fichier PDF de notes d'élément.


**Télécharger le fichier vers le serveur par FTP** Sélectionnez cette option et spécifiez les réglages pour télécharger le fichier rendu sur un serveur à l'aide de FTP (file transfer protocol). Vous devrez peut-être consulter votre administrateur réseau pour savoir quels sont les réglages requis.

6 Cliquez sur OK afin d'exporter un fichier PDF pour les commentaires des notes d'élément.

## Pour faire des commentaires des notes d'élément


1 Ouvrez un document PDF Notes d'élément dans Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional ou Adobe Reader (version 7.0 ou ultérieure). Le cas échéant, spécifiez votre préférence dans la boîte de dialogue Gestion de la confiance pour le contenu multimédia.

2 Si un message vous invite à donner un mot de passe, entrez-le, puis cliquez sur OK. Si une boîte de dialogue Instructions s'affiche, lisez les instructions, puis cliquez sur OK.

**Remarque :** Vous pouvez réouvrir les instructions à tout moment en cliquant sur le bouton *Afficher les instructions* .





3 Pour Nom du réviseur, entrez votre nom. Cela identifiera vos commentaires et les différenciera de ceux des autres réviseurs que l'éditeur réimporte dans la séquence. (Voir « Pour importer les commentaires des notes d'élément » à la page 381.)

4 Utilisez les commandes de lecture pour signaler la vidéo à l'image que vous souhaitez commenter, puis procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton Ajouter commentaire  , puis tapez votre commentaire.
- Cliquez sur le bouton Pause, puis tapez votre commentaire.

Les notes d'élément précède votre commentaire avec le nom du réviseur actuel et le code temporel automatiquement. Vous pouvez ajouter votre propre commentaire sur la même image que les autres réviseurs.

5 Procédez de l'une des façons suivantes:

- Pour signaler à un commentaire par nom, choisissez le commentaire dans le menu Atteindre.
- Pour signaler au commentaire précédent, cliquez sur le bouton Atteindre le commentaire précédent .
- Pour signaler au commentaire précédent, cliquez sur le bouton Atteindre le commentaire précédent .
- Pour enregistrer vos commentaires, cliquez sur le bouton Enregistrer le commentaire .
- Pour modifier un commentaire, signaler au commentaire, puis modifiez le texte dans la zone.
- Pour supprimer un commentaire, signaler au commentaire, puis cliquez sur le bouton Supprimer le commentaire .

6 Une fois que vous avez terminé d'ajouter les commentaires, cliquez sur le bouton Exporter.

7 Spécifiez le nom et l'emplacement du fichier, puis cliquez sur Enregistrer. Le fichier utilise l'extension de fichier .xpdf.

8 Si votre logiciel client de messagerie (tel que Microsoft Outlook) vous y invite, modifiez et envoyez le message électronique auquel est joint le fichier de commentaires de notes d'élément. Vous êtes invité par votre logiciel client de messagerie si l'éditeur a spécifié une adresse électronique dans l'option Envoyer des commentaires à lors de la création du fichier PDF Notes d'élément.

## Pour importer les commentaires des notes d'élément

Les commentaires des notes d'élément importés apparaissent sous forme de marques de séquence. Si vous importez plus d'un fichier PDF Notes d'élément, les commentaires situés dans la même image apparaissent dans une seule marque, chaque commentaire démarrant sur une nouvelle ligne dans la boîte de dialogue Marque.

1 Sélectionnez une séquence dans le panneau Montage et sélectionnez Séquence > Importer les commentaires des notes d'élément.

2 Sélectionnez le fichier contenant les commentaires à importer, puis cliquez sur Ouvrir. Chaque commentaire devient une marque dans l'échelle de temps de la séquence correspondante. Cliquez deux fois sur une marque de séquence pour afficher ses commentaires. (Voir « A propos des marques » à la page 135.)

**Remarque :** Les fichiers de notes d'élément utilisent l'extension .xpdf.

# Chapitre 17 : Création de DVD

## Présentation de la création de DVD

### Création de DVD

Vous pouvez graver directement une séquence sur un DVD dans Adobe Premiere Pro ou enregistrer les fichiers codés dans un dossier ou en tant qu'image ISO que vous pourrez graver ultérieurement à l'aide d'un autre logiciel de gravure de DVD. Vous pouvez créer des DVD en lecture automatique ou des DVD pilotés par menus. Adobe Premiere Pro propose plusieurs modèles de menus pour DVD, que vous pouvez utiliser tels quels ou personnaliser pour créer votre DVD. Adobe Premiere Pro crée des DVD respectant le format DVD vidéo. Il ne crée pas de DVD de données ou de DVD audio.

Pour créer un DVD avec Adobe Encore DVD, vous pouvez exporter une séquence au format AVI ou MPEG-2. Vous pouvez exporter une séquence contenant des marques de séquence, qui sont reconnues par Adobe Encore DVD comme des points de chapitre. (Voir « Pour ajouter des commentaires, des chapitres et des liens à une marque de séquence » à la page 137.)

**Remarque :** Les marques DVD Adobe Premiere Pro ne sont pas reconnues par Adobe Encore DVD.

### Types de DVD

Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez créer des DVD en lecture automatique sans menus ou des DVD pilotés par menus qui proposent des options de navigation au spectateur.

**DVD en lecture automatique** La lecture commence lorsque le disque est inséré dans un lecteur de DVD. Les DVD en lecture automatique conviennent pour les courts métrages ou pour des films que vous voulez lire en continu, en mode lecture en boucle. Les DVD en lecture automatique ne contiennent pas de menus. Vous pouvez ajouter aux DVD en lecture automatique des marques de DVD qui permettent au spectateur d'avancer ou de reculer dans le film au moyen des boutons Suivant et Précédent de la télécommande du lecteur de DVD.

**DVD pilotés par menus contenant un sous-menu de sélection de scènes** Affiche un sous-menu des scènes que vous avez spécifiées à l'aide de marques. Ces DVD sont recommandés pour les films longs qui se visionnent sans interruption, mais qui contiennent aussi des scènes auxquelles le spectateur peut accéder via un sous-menu. Dans le menu principal, le spectateur peut choisir de lire le film ou d'accéder à un sous-menu de sélection de scènes.

**DVD pilotés par menus contenant des sélections de films** Divise une séquence en plusieurs films auxquels le spectateur peut accéder à partir du menu principal. À l'aide du menu principal de DVD et des marques d'arrêt, vous pouvez diviser une séquence en films individuels. Lorsque vous créez le DVD, chaque film correspond soit au bouton Lire la séquence, soit aux boutons de séquence du menu principal. Vous pouvez également inclure des marques de scènes qui proposent au spectateur un sous-menu de sélection de scènes. Le menu de sélection de scènes appelle la séquence entière (vous ne pouvez pas diviser les films individuels de votre séquence en menus de scènes séparés).

### Flux de production d'une création de DVD

Adobe Premiere Pro peut graver une seule séquence sur un DVD, mais chaque séquence de votre projet peut être gravée sur un DVD distinct. Ajoutez dans une séquence tout le contenu que vous voulez inclure dans un DVD. Après avoir préparé la séquence, procédez ainsi :

#### 1. Ajoutez des marques de scène, de menu principal et d'arrêt.

Adobe Premiere Pro crée les menus DVD de façon dynamique à partir des marques de DVD que vous introduisez dans la séquence. Les marques de DVD sont distinctes des marques de séquence, mais vous pouvez les appliquer de la même façon à partir du panneau Montage. (Voir « À propos des marques de DVD » à la page 383.)

Si vous créez un DVD en lecture automatique, vous pouvez ajouter des marques de scène pour permettre au spectateur de passer d'une scène à l'autre à l'aide de la télécommande.



## 2. Choisir un modèle de menu.

Les modèles Adobe Premiere Pro sont des menus prédéfinis, assortis de styles variés. Les boutons des modèles créent automatiquement des liens avec les marques de DVD insérées dans la séquence. Adobe Premiere Pro crée des sous-menus supplémentaires nécessaires en fonction de toutes les marques de DVD d'une séquence. Choisissez un modèle dans le panneau Disposition DVD. (Voir « Pour choisir un modèle de menu DVD » à la page 388.)

Les DVD en lecture automatique n'ayant pas de menus, vous n'avez pas besoin de choisir un modèle.

## 3. Personnaliser le modèle de menu.

Modifiez les titres, changez les graphiques ou ajoutez une vidéo en arrière-plan. Vous pouvez aussi utiliser une vidéo dans les vignettes des boutons en spécifiant une section d'élément à exécuter dans le bouton. (Voir « Pour modifier le texte et les boutons de menu » à la page 389 et « Pour personnaliser le fond des menus » à la page 390.)

## 4. Prévisualisez le DVD.

Vérifiez la fonctionnalité et l'aspect de vos menus DVD dans la fenêtre Aperçu du DVD. (Voir « Pour prévisualiser un DVD piloté par menus » à la page 392.)

## 5. Gravez le DVD.

Connectez à votre ordinateur un lecteur enregistreur de DVD et gravez votre contenu DVD sur le disque. Vous pouvez enregistrer les fichiers compressés dans un dossier, pour les lire à partir d'un disque dur d'ordinateur. Vous pouvez également enregistrer une image ISO DVD et la distribuer, ou la graver plus tard à l'aide d'un autre logiciel de gravure de DVD. (Voir « Pour graver un DVD ou enregistrer un contenu dans un dossier DVD ou une image ISO » à la page 393.)

## Préparation du contenu pour le DVD

Le contenu d'un DVD est compressé conformément aux spécifications DVD, de façon à permettre sa lecture sur un large éventail de lecteurs. Lorsque vous préparez un contenu pour un projet DVD, accordez une attention particulière à la taille et au débit des images, de façon à ce que le contenu conserve sa qualité lors de la transition vers le DVD.

Pour des résultats optimaux, vérifiez que vous réalisez l'acquisition ou la gravure conformément aux spécifications suivantes :

**Taille d'image** 720 x 480 (standard NTSC) ou 720 x 576 (standard PAL). Si votre projet utilise une autre taille d'image, Adobe Premiere Pro la remet à l'échelle automatiquement.

**Fréquence d'images** 29,97 i/s (NTSC) ou 25 i/s (PAL). L'intégralité du métrage d'un même projet doit avoir la même fréquence d'images.

**Rapport largeur/hauteur** 4:3 ou 16:9 (grand écran).

**Taille en bits des données audio** 16 bits.

**Echantillonnage audio** 48 kHz.

# Marques de DVD

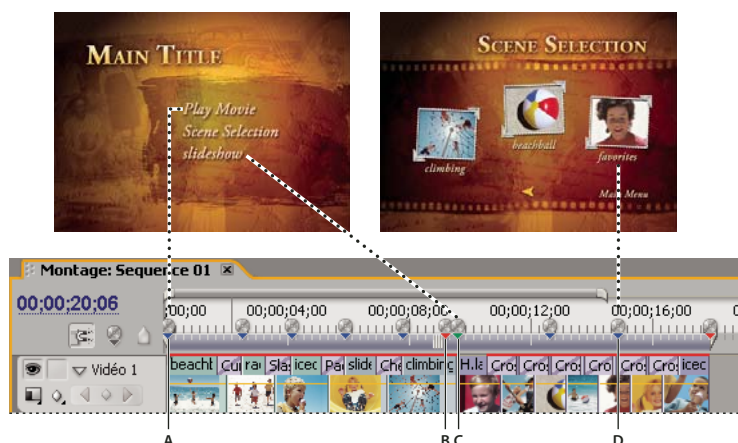
## A propos des marques de DVD

Le type de marques de DVD que vous ajoutez dans une séquence dépend du mode d'accès que vous avez choisi pour votre vidéo. D'une manière générale, suivez les instructions ci-dessous :

- Utilisez les marques de menu principal (et les marques d'arrêt) pour décomposer la vidéo en films distincts. Les boutons du menu principal sont liés aux marques de menu principal.
- Utilisez les marques de scène (sans les marques d'arrêt) lorsque vous voulez que le film soit lu intégralement et que l'utilisateur puisse accéder directement à des scènes spécifiques. Les boutons de scène sont liés aux marques de scène et apparaissent dans les sous-menus de scène les uns sous les autres (et non groupés par film).

- Utilisez les marques d'arrêt pour indiquer la fin d'un film. Lorsque le lecteur de DVD atteint une marque d'arrêt, il revient au menu principal. Si vous ajoutez une marque d'arrêt dans une séquence, le lecteur de DVD ne lit plus le film de bout en bout. De ce fait, les marques d'arrêt s'ajoutent généralement lorsque la vidéo est décomposée en séquences distinctes et qu'il n'est pas nécessaire de lire les éléments de la séquence du début à la fin.

**Remarque :** Vous pouvez utiliser à la fois les marques de menu principal et les marques de scène dans un film. N'oubliez pas toutefois que lorsque le lecteur de DVD rencontre une marque d'arrêt, il revient au menu principal et non au menu à partir duquel il a été appelé.



Relation entre les marques de DVD et les modèles de menu

A. Début du média B. Marque d'arrêt C. Marque de menu principal D. Marque de scène

## Marques de menu principal

Vous pouvez diviser une séquence en films individuels qui s'affichent sous forme de boutons dans le menu principal du DVD. Vous placez des marques de menu principal dans la séquence pour indiquer le début de chaque séquence, et des marques d'arrêt de DVD pour en indiquer la fin. Un bouton est ajouté au menu pour chaque marque de menu principal. Le texte du champ Nom devient le texte du bouton. Si le menu principal ne contient pas suffisamment de boutons de marque de menu principal, Adobe Premiere Pro duplique le menu principal et ajoute un bouton Suivant dans le premier menu principal. Si le film ne contient pas de marques de menu principal, aucun bouton de film n'apparaît dans le menu principal.

**Remarque :** Le bouton Lecture du menu principal est automatiquement lié au point de départ de l'échelle de temps, ce qui vous évite d'y placer une marque de menu principal.



Des menus dupliqués sont créés lorsque le film contient plus de marques de menu principal que de boutons.

A. Le bouton Suivant mène à un menu dupliqué. B. Le bouton Précédent renvoie l'utilisateur au menu principal.

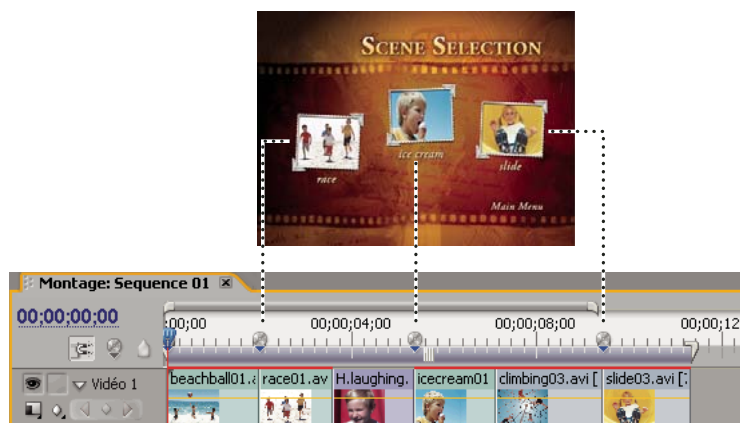
## Voir également

« A propos des marques de DVD » à la page 383

« Pour ajouter une marque de menu principal ou une marque de scène » à la page 385

## Marques de scène

Il est possible d'ajouter des marques de scène de DVD automatiquement ou manuellement là où c'est nécessaire. Adobe Premiere Pro utilise des marques de scène pour créer un sous-menu de scènes accessible depuis le bouton Sélection de scènes du menu principal du DVD. Si la séquence ne contient pas de marques de scène, Adobe Premiere Pro omet le bouton et le sous-menu Scènes.



Les marques de scène sont directement associées aux boutons du sous-menu Scènes.

## Voir également

« A propos des marques de DVD » à la page 383

« Pour ajouter une marque de menu principal ou une marque de scène » à la page 385


## Pour ajouter une marque de menu principal ou une marque de scène


Lorsque vous ajoutez des marques manuellement, vous pouvez les nommer à mesure que vous les placez. Le nom choisi devient le libellé d'un bouton dans le menu principal ou le menu Scènes.

Dans quelques modèles, les boutons de menu contiennent des vignettes de la vidéo à laquelle ils sont liés. Par défaut, la vignette présente l'image visible à la position de la marque. Toutefois, l'image par défaut n'est pas nécessairement la mieux adaptée à un bouton. Dans la boîte de dialogue Marque de DVD, vous pouvez changer l'image de la vignette.

**1** Dans le panneau Montage, placez l'indicateur d'instant présent à l'emplacement où vous souhaitez définir la marque.

**Remarque :** le bouton Lecture dans chaque modèle de menu principal est lié automatiquement au point de départ de l'échelle de temps. Vous n'avez donc pas besoin d'y placer une marque, sauf si vous souhaitez qu'elle soit répertoriée dans le menu Scènes.

**2** Cliquez sur le bouton Définir la marque de DVD .

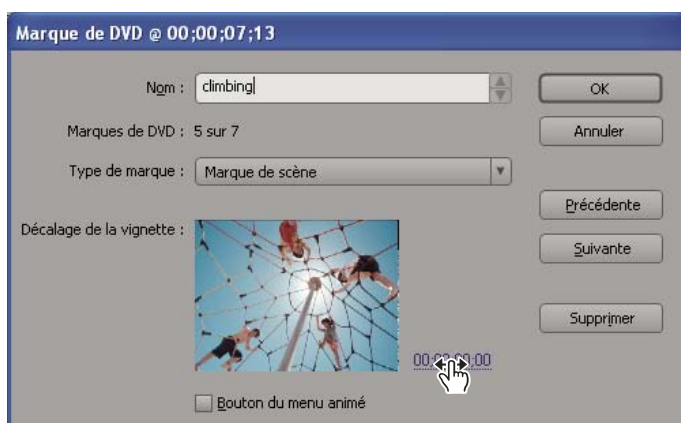
 Pour placer rapidement une marque, vous pouvez la faire glisser à partir du bouton Définir une marque de DVD jusqu'à l'emplacement voulu sur l'échelle de temps, ou cliquer avec le bouton droit sur l'échelle de temps et choisir le type de marque que vous voulez définir à l'instant présent.

**3** Tapez un nom pour la marque. Utilisez un nom court qui s'adapte à la taille du menu et ne recouvre pas un autre bouton. (Vous pourrez modifier ce nom ultérieurement, une fois le modèle sélectionné.)

**4** Dans le menu Type de marque, sélectionnez le type de marque que vous voulez définir.

**5** (Facultatif) Si nécessaire, faites glisser le code temporel du décalage de la vignette pour sélectionner l'image que vous voulez afficher dans la vignette du bouton de menu.

Si, lors de la création du DVD, vous choisissez un menu contenant des vignettes, l'image que vous sélectionnez s'affichera dans le menu. (Cette vignette sert uniquement à l'affichage du menu ; la vidéo liée au bouton démarre à la position de la marque.)




Déplacement du code temporel du décalage de la vignette

**6** (Facultatif) Pour créer des boutons de trajectoire qui exécutent la vidéo dans le bouton de menu, sélectionnez Bouton Menu trajectoire.

**7** Cliquez sur OK. Adobe Premiere Pro ajoute la marque dans le panneau Montage. Les marques de menu principal sont vertes ; les marques de scène sont bleues.

### Pour ajouter une marque d'arrêt

- 1 Dans le panneau Montage, déplacez l'indicateur d'instant présent à la fin de la vidéo ou de la scène.
- 2 Cliquez sur le bouton Définir la marque de DVD .
- 3 Dans la boîte de dialogue Marque de DVD, sélectionnez Marque d'arrêt dans le menu Type de marque et cliquez sur OK.

### Voir également

« A propos des marques de DVD » à la page 383

### Pour ajouter automatiquement des marques de scène dans une séquence

Les résultats sont meilleurs si vous ajoutez automatiquement des marques de scène lorsque chaque scène de votre film est un élément séparé, et que tous les éléments à marquer se trouvent sur la piste vidéo 1. Si votre film est composé de plusieurs éléments qui se superposent, vous pouvez placer les marques de scène manuellement ou à intervalles réguliers.

Les marques de scène placées automatiquement ne portant pas de nom, les boutons du sous-menu Scène conservent le nom qu'ils avaient dans le modèle. Pour personnaliser les boutons, vous pouvez soit nommer les marques après leur insertion, soit renommer les boutons après la sélection du modèle.

- 1 Cliquez sur le panneau Montage pour l'activer.
- 2 Choisissez Marque > Générer automatiquement des marques de DVD.
- 3 Dans la boîte de dialogue Définir automatiquement les marques de scène de DVD, sélectionnez le mode de positionnement des marques en saisissant au besoin une valeur :
 

**A chaque scène** Place une marque de scène à chaque point de montage (découpe) situé entre les éléments de la piste vidéo 1.

**Toutes les \_ minutes** Place des marques de scène selon l'intervalle défini. (Cette option est disponible uniquement pour les films comportant plusieurs minutes de métrage.)

**Nombre total de marques** Répartit uniformément le nombre de marques spécifié sur l'ensemble des éléments du panneau Montage.
- 4 S'il existe des marques de DVD superflues dans la séquence, sélectionnez Effacer les marques de DVD existantes.
- 5 Cliquez sur OK.

Si la position d'une marque de DVD ne vous convient pas, vous pouvez la déplacer dans l'échelle de temps en la faisant glisser. Les marques de DVD ne sont pas attachées à la vidéo. Si vous décidez de monter la vidéo par la suite, vous pouvez déplacer les marques ou les régénérer pour les faire correspondre aux nouveaux points de montage.

### Pour déplacer une marque de DVD

❖ Dans le panneau Montage, faites glisser la marque de DVD à déplacer vers l'emplacement voulu.

### Pour modifier un nom, un type ou une vignette de marque de DVD

Après avoir inséré une marque de DVD, vous pouvez changer son nom, son type (scène, menu principal ou arrêt) ainsi que la vignette représentée sur le bouton d'un menu. Les noms des marques deviennent les noms des boutons dans le menu principal ou le sous-menu Scène.

**Remarque :** Après avoir sélectionné un modèle, vous pouvez également renommer les boutons et changer directement les vignettes dans le menu du panneau Disposition DVD.

- 1 Dans le panneau Montage, double-cliquez sur la marque de DVD à modifier.
- 2 Dans la boîte de dialogue Marque de DVD, modifiez les options voulues. Pour plus d'informations sur la définition d'options de bouton ou de marque, voir « Pour ajouter une marque de menu principal ou une marque de scène » à la page 385.

### Pour supprimer une marque de DVD

Vous pouvez supprimer des marques de DVD individuelles, ou toutes les supprimer en une seule opération dans la séquence. Si vous avez remonté un film depuis la première sélection des modèles de menu DVD, il sera peut-être plus simple de supprimer toutes les marques au lieu de les déplacer ailleurs.

**Remarque :** si vous avez déjà sélectionné un modèle de DVD, la suppression d'une marque de DVD supprime également le bouton associé à la marque dans le menu principal ou le menu Scènes.

- 1 Dans le panneau Montage, placez l'indicateur d'instant présent sur la marque de DVD que vous souhaitez supprimer. Un zoom de l'échelle de temps peut s'avérer nécessaire pour mieux positionner la marque.
- 2 Choisissez Marque > Effacer la marque de DVD > Marque de DVD sur l'indicateur d'instant présent.



Vous pouvez également supprimer une marque en cliquant deux fois dessus dans le panneau Montage. Cliquez ensuite sur le bouton Supprimer dans la boîte de dialogue Marque de DVD.

- 3 Pour supprimer toutes les marques de DVD de la séquence, le panneau Montage étant actif, choisissez Marque > Effacer la marque de DVD > Toutes les marques de DVD.

## Conception de DVD pilotés par menus et à lancement automatique

### A propos des DVD pilotés par menus

Les DVD pilotés par menus sont créés à l'aide de modèles de menus prédéfinis fournis dans Adobe Premiere Pro. Chaque modèle contient un menu principal ainsi qu'un sous-menu de sélection de scènes. Les modèles lient automatiquement les boutons de menu aux marques de DVD que vous placez dans le panneau Montage.

Dans les modèles, les menus principaux contiennent au moins deux boutons : l'un pour lire le film et l'autre pour afficher un sous-menu de sélection de scènes. Les menus principaux de certains modèles contiennent également des boutons supplémentaires permettant d'accéder à d'autres films marqués dans la fenêtre Montage. Les sous-menus de sélection de scènes possèdent généralement des boutons dotés d'un libellé d'identification et d'une vignette de la scène. (La vignette du menu présente une image fixe de la vidéo.)



Menu principal (à gauche) et sous-menu de sélection de scènes (à droite)

Vous n'êtes pas obligé de conserver l'apparence prédéfinie d'un modèle de menu. Vous pouvez le personnaliser pour votre projet, en changeant les polices, les couleurs, les arrière-plans et la présentation. Mais gardez à l'esprit que les modifications aux modèles ne s'appliquent qu'à la séquence en cours ; vous ne pouvez pas enregistrer ces modifications dans Adobe Premiere Pro pour les réutiliser ultérieurement.

## Pour choisir un modèle de menu DVD

Après avoir défini les marques de DVD, vous êtes prêt à sélectionner le modèle de menu DVD. Lors de cette étape, ne vous inquiétez pas si le menu ne contient pas suffisamment de boutons correspondant à chaque marque de DVD dans votre film. Adobe Premiere Pro crée des menus supplémentaires en fonction des besoins. Lorsque vous sélectionnez un modèle, le texte des boutons de menus est remplacé par les noms que vous avez attribués aux marques de DVD. Si vous avez ajouté les marques automatiquement ou si vous ne les avez pas nommées, vous pouvez le faire après avoir sélectionné le modèle, en même temps que modifier le titre du menu. Sans noms de marque, les boutons conservent le nom qu'ils avaient dans le modèle.

En principe, il est préférable des marques de DVD s'ajoutent avant la sélection d'un modèle de DVD, mais ce n'est pas une obligation. Vous pouvez ajouter, déplacer ou supprimer des marques de DVD après avoir choisi un modèle. Adobe Premiere Pro ajuste les menus DVD dynamiquement en supprimant ou en ajoutant des boutons de façon à les rendre conformes aux marques.

**Remarque :** Si la séquence ne contient pas de marques de DVD, lorsque vous sélectionnez un modèle de menu DVD pour la première fois, Adobe Premiere Pro vous demande si vous souhaitez ajouter automatiquement des marques de scène de DVD.

- 1 Choisissez Fenêtre > Disposition DVD, puis sélectionnez le nom de la séquence à graver sur le DVD.
- 2 Dans le panneau Disposition DVD, cliquez sur Changer le modèle.
- 3 Sélectionnez Appliquer un modèle pour un DVD avec menus.
- 4 Dans le menu Thème, choisissez un thème contenant des créations de menu qui vous plaisent.
- 5 Parcourez les modèles jusqu'à ce que vous trouviez celui qui convient le mieux au projet.
- 6 Sélectionnez le modèle souhaité et cliquez sur OK. Adobe Premiere Pro relie les boutons aux marques de DVD dans la séquence et utilise le nom des marques comme texte des boutons.
- 7 Si la séquence ne contient pas de marques de DVD, une boîte de dialogue s'affiche vous demandant si vous voulez ajouter automatiquement des marques de scène. (Voir « Pour ajouter automatiquement des marques de scène dans une séquence » à la page 386.)
- 8 Cliquez sur la version miniature du menu en bas de la fenêtre Disposition DVD pour afficher un menu. Si nécessaire, utilisez la barre de défilement pour accéder au menu que vous souhaitez visualiser ou redimensionnez la fenêtre pour afficher davantage d'informations juxtaposées.

Après avoir choisi un modèle dans le panneau Disposition DVD, vous pouvez personnaliser le menu, prévisualiser le DVD ou graver le DVD.

## Voir également

- « Pour personnaliser le fond des menus » à la page 390
- « Pour modifier le texte et les boutons de menu » à la page 389

## Pour changer un modèle de menu de DVD

Si le menu DVD que vous avez choisi ne vous convient plus, vous pouvez aisément adopter un autre modèle. Les modifications apportées aux titres de menu seront perdues mais pas celles que vous apportez aux boutons liés aux marques de DVD.

- 1 Dans le panneau Disposition DVD, cliquez sur Changer le modèle.
- 2 Choisissez un thème dans le menu Thème.
- 3 Sélectionnez le modèle souhaité et cliquez sur OK.

## Pour afficher des boutons qui se chevauchent

Vous pouvez faire en sorte que les boutons d'un menu de DVD ne se chevauchent pas lorsque le texte des boutons est trop long.

❖ Choisissez Afficher les boutons de menu côte à côte dans le menu du panneau Disposition DVD. Les boutons qui se chevauchent sont signalés en rouge.

## Pour modifier le texte et les boutons de menu

Après avoir sélectionné le modèle de DVD, vous pouvez changer le texte du menu ou l'apparence de n'importe lequel des boutons de menu principal ou de scène. Vous pouvez également supprimer n'importe quel bouton. Comme les boutons sont directement liés aux marques de DVD, la suppression d'un bouton nécessite aussi la suppression de la marque qui l'a généré.

- 1 En bas du panneau Disposition DVD, cliquez sur la version miniature du menu que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans le panneau Disposition DVD, double-cliquez sur le bouton ou sur le texte à modifier.
- 3 Pour modifier un texte ou des boutons non connectés à des marques, double-cliquez sur le titre ou le bouton du menu et modifiez le texte dans la boîte de dialogue Modifier le texte. Pour utiliser plusieurs lignes, appuyez sur Entrée pour chaque nouvelle ligne. Cliquez sur OK.
- 4 Pour modifier des boutons connectés à des marques de DVD, choisissez l'une des actions suivantes dans la boîte de dialogue Marque de DVD, puis cliquez sur OK:
  - Pour renommer la marque (et le bouton dans le menu), entrez un nouveau nom et cliquez sur OK. Pour utiliser plusieurs lignes, appuyez sur Entrée pour chaque nouvelle ligne. Utilisez un nom court qui s'adapte à la taille du menu et ne recouvre pas un autre bouton.
  - Si nécessaire, faites glisser le code temporel du décalage de la vignette pour sélectionner l'image que vous voulez afficher dans la vignette du bouton de menu, et cliquez sur OK. (Cette vignette sert uniquement à l'affichage du menu ; la vidéo liée au bouton démarre à la position de la marque.)
  - Pour supprimer un bouton, cliquez sur Supprimer. Adobe Premiere Pro supprime la marque dans le panneau Montage ainsi que le bouton dans le menu du DVD. Vous pouvez également sélectionner la marque du bouton dans le panneau Montage et appuyer sur la touche Suppr.

## Voir également

« Pour définir les paramètres du texte » à la page 390

## Pour déplacer et redimensionner des éléments de menu

- 1 En bas du panneau Disposition DVD, cliquez sur la version miniature du menu que vous souhaitez modifier. Une version plus grande de ce menu s'affiche dans le panneau.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes:
  - Pour redimensionner un élément de menu, sélectionnez-le dans le panneau Disposition DVD. Un *cadre de sélection* rectangulaire apparaît, avec huit points de sélection autour de l'élément. Faites glisser un point de sélection du cadre de sélection pour redimensionner l'élément.

- Pour déplacer un élément de menu, sélectionnez-le et faites-le glisser.

## Pour définir les paramètres du texte

Vous pouvez changer les propriétés du texte des boutons et des titres de menu, notamment la police, la taille, le style et la couleur.

- 1 En bas du panneau Disposition DVD, cliquez sur la version miniature du menu que vous souhaitez modifier. Une version plus grande de ce menu s'affiche dans le panneau.
- 2 Cliquez pour sélectionner un titre de menu ou un texte de bouton.
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes dans le panneau Options d'effet :
  - Pour changer la police, choisissez-en une dans le menu Police. (Pour afficher les options d'attributs du texte, sélectionnez le triangle à côté de Texte.)
  - Pour définir un style de texte, choisissez une option dans le menu Style de police, ou cliquez sur les icônes Gras, Italique ou Souligné. Vous pouvez cliquer sur plusieurs icônes.
  - Pour modifier la taille du texte, choisissez une option dans le menu Corps du texte.
  - Pour changer la couleur du texte, cliquez sur le bouton Couleur du texte et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur.
- 4 Pour appliquer les réglages du texte aux éléments de texte similaires dans tous les menus, cliquez sur le bouton Appliquer à tous les boutons de scène, Appliquer à tous les boutons de texte, ou Appliquer à tous les boutons de marque. Le texte de ce bouton dépend du type d'élément de texte que vous êtes en train de modifier.

## Pour animer les boutons

Vous pouvez ajouter une vidéo aux boutons Menu principal et Scène si le modèle contient des boutons affichant une vignette.

- 1 En bas du panneau Disposition DVD, cliquez sur la version miniature du menu que vous souhaitez modifier. Une version plus grande de ce menu s'affiche dans le panneau.
- 2 Sélectionnez un bouton dans le panneau Disposition DVD.
- 3 Dans le panneau Options d'effet, sélectionnez Bouton Menu trajectoire.
- 4 Définissez le point d'entrée à l'endroit où l'élément doit être lu lorsque le menu est affiché. Vous pouvez soit utiliser le bouton Lecture/Arrêt pour voir la vidéo dans la vignette, soit modifier le champ Code temporel du point d'entrée.
- 5 Pour définir la durée de lecture de l'élément, cliquez dans l'arrière-plan du menu, puis, dans le panneau Options d'effet, sous Boutons Menu trajectoire, modifiez le champ Code temporel de durée.

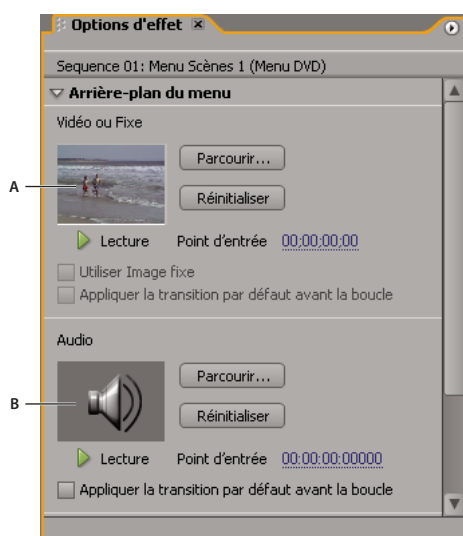
**Remarque :** La durée que vous définissez pour un bouton de menu trajectoire s'applique à tous les boutons de menu trajectoire du DVD. La durée maximale est de 30 secondes.

## Pour personnaliser le fond des menus

Vous pouvez personnaliser l'arrière-plan d'un menu, avec soit un élément vidéo, soit un élément vidéo et audio, soit un élément audio, soit une image fixe.

- 1 En bas du panneau Disposition DVD, cliquez sur la version miniature du menu que vous souhaitez modifier. Une version plus grande de ce menu s'affiche dans le panneau.
- 2 Faites glisser l'élément (vidéo ou audio) ou l'image fixe à partir du panneau Projet vers la zone de dépôt du panneau Options d'effet. Ou bien, cliquez sur Parcourir pour retrouver un élément sur votre disque dur, ou sélectionnez un élément dans le panneau Montage. Si l'élément contient à la fois de la vidéo et de l'audio, vous pouvez le faire glisser dans l'une ou l'autre des zones de dépôt.





Options d'arrière-plan d'un menu  
A. Zone de dépôt vidéo B. Zone de dépôt audio

**Remarque :** Lorsque audio et vidéo sont tous deux définis et que vous remplacez l'un des éléments, l'autre élément reste défini.

**3** Dans le panneau Options d'effet, spécifiez les réglages :

**Rétablir** Rétablit l'arrière-plan tel qu'il était dans le modèle d'origine.

**Lecture** Lit le média dans la vignette. Le bouton qui affichait l'icône Lecture ► affiche désormais l'icône Pause ■. Cliquez sur le bouton Pause pour arrêter la lecture et définir le point d'entrée (départ) de l'arrière-plan.

**Point d'entrée** Définit le point d'entrée de l'élément vidéo ou audio. Faites glisser le code temporel vers l'image souhaitée.

**Utiliser Image fixe** Définit l'image active de l'élément vidéo comme image fixe d'arrière-plan. Faites glisser le code temporel pour définir l'image.

**Appliquer la transition par défaut avant la boucle** Ajoute la transition que vous avez définie comme transition par défaut chaque fois que la vidéo recommence du début. (Voir « Transitions par défaut » à la page 160.)

**Durée** Définit la durée de la vidéo ou de l'audio d'arrière-plan à partir des points d'entrée. La durée maximale est de 30 secondes.

**Appliquer à tous les menus** Applique l'arrière-plan à tous les menus DVD.

**Durée (Boutons Menu trajectoire)** Définit la durée de la vidéo lue dans les boutons de menu trajectoire pour l'ensemble du DVD. Cette option ne s'affiche que si les boutons de menus ont aussi de la vidéo. (Voir « Pour animer les boutons » à la page 390.)

## Pour créer un DVD en lecture automatique

Un DVD en lecture automatique ne contient pas de menus. Il lance la lecture automatiquement lorsque vous insérez le DVD dans le lecteur. Bien qu'il ne contienne pas de menus, vous pouvez définir des marques de DVD pour accéder à des points spécifiques du film à l'aide des boutons Suivant et Précédent de la télécommande du lecteur de DVD. Un DVD en lecture automatique ne fait pas la différence entre une marque de menu principal et une marque de scène, vous pouvez donc ajouter indifféremment l'une ou l'autre pour utilisation avec les boutons Suivant et Précédent de la télécommande. Les DVD en lecture automatique ignorent les marques d'arrêt.

- 1 Choisissez Fenêtre > Disposition DVD, puis sélectionnez le nom de la séquence à graver sur le DVD.
- 2 Dans le panneau Disposition DVD, cliquez sur Changer le modèle.
- 3 Sélectionnez Lecture automatique du DVD sans menus, puis cliquez sur OK.

**4** Pour prévisualiser le DVD et tester les marques, cliquez sur Aperçu du DVD dans le panneau Disposition DVD. Utilisez les boutons Lecture, Scène précédente et Scène suivante pour simuler une télécommande de lecteur de DVD. (Voir « Pour prévisualiser un DVD piloté par menus » à la page 392.)

**5** Cliquez sur Graver le DVD. (Voir « Pour graver un DVD ou enregistrer un contenu dans un dossier DVD ou une image ISO » à la page 393.)



*Vous pouvez basculer entre DVD en lecture automatique et DVD piloté par menus en cliquant sur Changer le modèle dans le panneau Disposition DVD et en choisissant l'option appropriée.*

## Voir également

« Pour ajouter une marque de menu principal ou une marque de scène » à la page 385

# Prévisualiser et graver des DVD

## Pour prévisualiser un DVD piloté par menus

Il est toujours judicieux de prévisualiser un DVD avant de le graver. La fenêtre Aperçu du DVD contient des commandes qui reproduisent celles de la télécommande de votre lecteur de DVD. Avec ces commandes, vous pouvez tester chaque bouton des menus et afficher la vidéo à laquelle ils sont liés.



Commandes de navigation de l'Aperçu du DVD

A. Scène précédente B. Scène suivante C. Rembobiner D. Reculer d'une image E. Lecture/pause F. Avancer d'une image G. Avance rapide H. Boutons de navigation fléchés et bouton Entrée I. Retour au menu principal

**1** Dans le panneau Disposition DVD, cliquez sur Aperçu du DVD. Le menu principal du DVD s'affiche dans la boîte de dialogue Aperçu du DVD.

**Remarque :** Si un avertissement vous signale que les boutons se chevauchent, consultez « Pour afficher des boutons qui se chevauchent » à la page 389.

**2** Utilisez les commandes de navigation de l'Aperçu pour sélectionner chaque bouton et afficher chaque scène ou vidéo.

## DVD pris en charge

Adobe Premiere Pro prend en charge les types suivants de disques monocouche de 4,7 Go :

- DVD+R
- DVD+RW
- DVD-R
- DVD-RW

**Remarque :** Si vous disposez d'un graveur de DVD bicouche, vous devez utiliser des disques monocouche DVD+R ou DVD+RW.

Choisissez des supports pris en charge à la fois par votre graveur de DVD et par votre lecteur de DVD. Malheureusement, les graveurs et lecteurs de DVD ne prennent pas tous en charge tous les types de DVD. Par exemple, de nombreux lecteurs de DVD télévisés reconnaissent les disques DVD+R, mais pas tous. DVD-R est compatible avec un plus grand nombre de lecteurs.

Si votre graveur de DVD n'est pas compatible avec Adobe Premiere Pro, vous pouvez graver le projet dans un dossier, ce qui vous donne la possibilité de graver le DVD final à l'aide du logiciel fourni avec le graveur. (Voir « Pour graver un DVD ou enregistrer un contenu dans un dossier DVD ou une image ISO » à la page 393.)

## Créer des DVD pour différentes régions

Si vous partagez votre DVD avec quelqu'un qui vient d'un pays étranger, il se peut que vous ayez besoin de graver le DVD en fonction d'une autre norme de télévision. Dans presque tous les pays du globe, les périphériques DV (des caméscopes en passant par les écrans de télévision) sont conformes à deux normes de télévision : NTSC et PAL. La norme varie selon la région. La plupart des lecteurs de DVD ne peuvent lire que des DVD compatibles avec leur norme de télévision. La norme NTSC est la plus utilisée au Japon et en Amérique du Nord et la norme PAL, la plus utilisée dans la majorité des pays d'Europe et du Moyen-Orient.

Adobe Premiere Pro permet de créer des DVD NTSC et des DVD PAL. Si vous obtenez des résultats optimaux lorsque les paramètres du projet, la vidéo et le DVD à graver sont conformes à la même norme de télévision, vous pouvez toutefois convertir facilement un projet lors de la gravure du DVD. De cette façon, vous pouvez créer des DVD adaptés à votre région ainsi qu'à d'autres parties du monde.

## Pour graver un DVD ou enregistrer un contenu dans un dossier DVD ou une image ISO

Après avoir prévisualisé le DVD et vérifié qu'il était complet, vous êtes prêt à graver le projet sur un disque DVD. Assurez-vous que le DVD sélectionné est compatible à la fois avec votre graveur et avec le lecteur de DVD que vous comptez utiliser. Vérifiez également que vous disposez de suffisamment d'espace sur le disque dur pour accueillir les fichiers DVD compressés complets, ainsi que les fichiers de travail créés pendant l'exportation.

Le format DVD vidéo nécessite la compression MPEG2. Selon la complexité et la longueur du projet et votre ordinateur, la compression audio et vidéo d'un DVD peut prendre des heures. Si vous envisagez de graver plusieurs DVD, vous pouvez gagner du temps en les gravant tous dans la même session. De cette façon, vous compressez le projet une fois seulement.

**Remarque :** Si votre graveur de DVD n'est pas compatible, vous pouvez néanmoins graver le projet sous forme d'image ISO, ou dans un dossier. Ensuite, à l'aide de l'utilitaire fourni avec le graveur de DVD, vous pourrez graver le DVD final.

- 1 Dans le panneau Disposition DVD, cliquez sur Graver le DVD.



*Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue Graver le DVD en cliquant dans le panneau Montage pour l'activer, puis en choisissant la commande Fichier > Exporter > Exporter vers DVD.*

- 2 Dans la boîte de dialogue Graver le DVD, définissez les options :

**Graver sur disque** Grave les menus et la séquence sur un disque DVD vierge.

**Graver dans un dossier** Code les fichiers et les enregistre dans le dossier spécifié. Vous pourrez lire le contenu du DVD à partir du disque dur de votre ordinateur à l'aide d'un logiciel de lecture de DVD.

**Graver une image ISO** Code sous forme d'image ISO et enregistre ce fichier à l'emplacement spécifié.

**Nom du disque, Nom du dossier, Nom du fichier** Spécifie un nom pour le disque DVD, le dossier des fichiers codés ou le nom du fichier ISO. (Le nom par défaut du disque indique la date et l'heure dans le format suivant : AAAAMMJJ\_hhmmss, où AAA représente l'année, MM le mois, JJ le jour, hh l'heure, mm les minutes et ss les secondes.)

**Emplacement du graveur** Spécifie le lecteur de DVD à utiliser, lorsque plusieurs sont disponibles. Cliquez sur Renumériser pour actualiser la liste des lecteurs disponibles. Vérifiez qu'un DVD vide compatible est inséré dans le lecteur. Si vous insérez un disque, cliquez sur Renumériser pour vérifier de nouveau tous les graveurs de DVD connectés à la recherche de supports valides.

**Remarque :** Adobe Premiere Pro détecte uniquement les lecteurs connectés et sous tension au moment du démarrage d'Adobe Premiere Pro. Si vous avez ensuite connecté et activé des graveurs, ceux-ci ne seront pas reconnus tant que vous n'aurez pas redémarré.

**Emplacement du dossier, Emplacement du fichier** Spécifie l'emplacement du dossier ou du fichier, si vous gravez vers un dossier ou vers un fichier ISO. Cliquez sur Parcourir pour naviguer vers un autre emplacement.

**Etat** Affiche l'état du graveur de DVD et indique si le disque offre un espace suffisant pour graver votre séquence. Vous devrez peut-être réduire votre réglage de qualité.

**Copies** Spécifie le nombre d'exemplaires de DVD à graver. Chaque fois qu'un disque est plein, un message s'affiche pour vous demander d'insérer un autre disque, et ce jusqu'à ce que l'opération de gravure soit terminée.

**Plage d'exportation** Spécifie la partie de la séquence à graver, soit la totalité, soit la partie définie par la barre de la zone de travail. Cette option n'est disponible que pour les DVD en lecture automatique.

**Lecture en boucle** Lit la vidéo du début à la fin, puis recommence. Cette option n'est disponible que pour les DVD en lecture automatique.

**3** Dans la boîte de dialogue Exportation, choisissez une option dans le menu Préconfiguration (sous Réglages d'exportation). Ces options affectent la norme TV (NTSC ou PAL) et la qualité de votre DVD. Cliquez sur OK.

***Remarque :** Les options d'exportation par défaut sont choisies en fonction des réglages de votre projet.*

**4** Dans la boîte de dialogue Graver le DVD, cliquez sur Graver pour convertir votre projet au format DVD et graver le disque DVD ou l'enregistrer dans un dossier ou dans un fichier ISO. Si vous choisissez l'option Graver un disque et si aucun graveur n'est connecté, le bouton Graver n'est pas disponible.

***Remarque :** La compression des données vidéo et audio destinées à une sortie sur DVD peut prendre plusieurs heures.*

## Voir également

« Options vidéo d'Adobe Media Encoder » à la page 370

« Options audio d'Adobe Media Encoder » à la page 372

# Chapitre 18 : Raccourcis clavier

## Recherche et personnalisation des raccourcis clavier

### A propos des raccourcis clavier

Adobe Premiere Pro contient un jeu de raccourcis clavier. Étant donné que la plupart des commandes et des boutons sont associés à des raccourcis clavier, vous pouvez modifier un programme vidéo en utilisant très peu la souris. Vous pouvez également créer ou modifier des raccourcis clavier en utilisant la commande Personnalisation du clavier. Dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier, le jeu de raccourcis clavier par défaut s'appelle Paramètres d'usine Adobe Premiere Pro.

Vous pouvez trouver le raccourci clavier d'un outil, d'un bouton ou d'une commande de menu en procédant de l'une des manières suivantes :

- Placez le pointeur de la souris sur un outil ou un bouton jusqu'à ce que l'info-bulle correspondante s'affiche. S'il existe, le raccourci clavier est indiqué dans l'info-bulle après la description de l'outil.
- Recherchez le raccourci clavier à droite de la commande de menu.
- Pour les raccourcis clavier non répertoriés dans les menus ou les info-bulles, reportez-vous aux tableaux Raccourcis clavier de ce chapitre ou choisissez Edition > Personnalisation du clavier. La boîte de dialogue Personnalisation du clavier vous permet également de déterminer si des raccourcis clavier ont été modifiés (personnalisés) par un utilisateur.

### Pour personnaliser des raccourcis clavier

Outre le jeu de raccourcis clavier standard, vous pouvez attribuer vos propres raccourcis personnalisés à presque toutes les commandes de menu, boutons ou outils. Grâce à la personnalisation des raccourcis, vous pouvez attribuer des raccourcis aux commandes qui n'en possèdent pas, réattribuer les raccourcis des commandes que vous utilisez rarement à celles que vous utilisez fréquemment ou définir des raccourcis qui correspondent à ceux des autres logiciels que vous employez. Si d'autres jeux sont disponibles, vous pouvez les sélectionner dans le menu déroulant Jeu de la boîte de dialogue Personnalisation du clavier. Vous pouvez enregistrer différents jeux de raccourcis et restaurer les réglages par défaut.

**1** Choisissez Edition > Personnalisation du clavier.

**2** (Facultatif) À partir du menu contextuel Jeu dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier, choisissez le jeu de raccourcis clavier que vous souhaitez utiliser dans Adobe Premiere Pro :

**Paramètres d'usine Adobe Premiere Pro** Charge les raccourcis clavier utilisés dans Adobe Premiere Pro. Il s'agit du jeu par défaut.

**Raccourcis clavier pour Avid Xpress DV 3.5** Charge les raccourcis clavier utilisés dans Avid Xpress DV 3.5. Cela présente un aspect pratique pour les utilisateurs qui passent d'Avid à Adobe Premiere Pro.

**Raccourcis clavier pour Final Cut Pro 4.0** Charge les raccourcis clavier utilisés dans Final Cut Pro 4.0. Cela présente un aspect pratique pour les utilisateurs qui passent de Final Cut Pro à Adobe Premiere Pro.

**3** Choisissez une option dans le menu contextuel de la boîte de dialogue Personnalisation du clavier :

**Application** Répertorie par catégorie les commandes accessibles dans la barre de menus.

**Fenêtres** Répertorie les commandes associées aux boutons et menus contextuels des panneaux.

**Outils** Répertorie les icônes et les intitulés des outils.

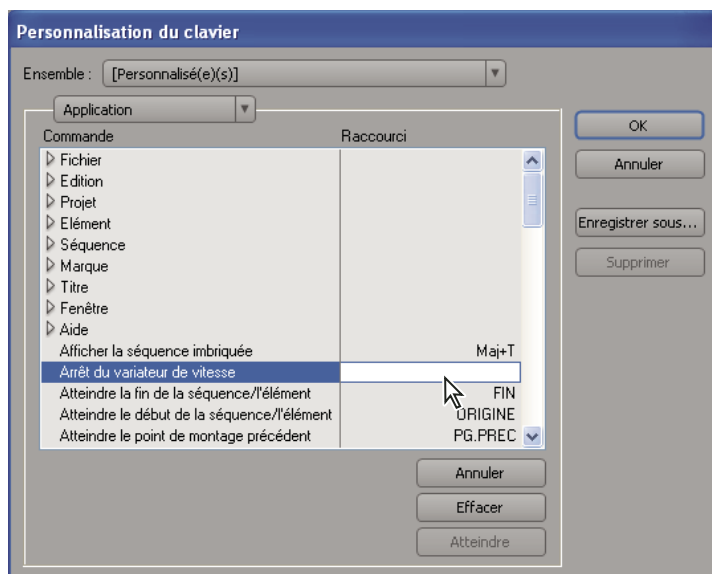
**4** Dans la colonne Commande, affichez la commande pour laquelle vous souhaitez créer ou changer un raccourci. Si nécessaire, cliquez sur le triangle en regard du nom de la catégorie pour afficher les commandes correspondantes.

**5** Cliquez dans le champ de raccourci de l'élément pour le sélectionner.

**6** Saisissez le raccourci à utiliser pour cet élément. S'il est déjà utilisé, vous devez remplacer le raccourci existant ou annuler l'opération.

7 Pour effacer un raccourci de sorte que vous puissiez en saisir un autre, cliquez sur Annuler. Cliquez sur Rétablir pour restaurer le raccourci que vous avez tapé précédemment.

8 Répétez cette procédure pour saisir autant de raccourcis clavier que nécessaire. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Enregistrer sous, entrez le nom de votre jeu de touches de raccourci, puis cliquez sur Enregistrer.



Sélection d'un raccourci clavier

**Remarque :** Certaines commandes sont réservées au système d'exploitation et ne peuvent pas être réattribuées à Adobe Premiere Pro. En outre, vous ne pouvez pas attribuer les touches plus (+) et moins (-) du pavé numérique, car elles sont destinées à la saisie de valeurs de code temporel relatives. Vous pouvez toutefois utiliser les touches plus (+) et moins (-) du clavier.

## Pour supprimer des raccourcis clavier

- 1 Choisissez Edition > Personnalisation du clavier.
- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour supprimer un raccourci clavier, sélectionnez le raccourci choisi, puis cliquez sur Effacer.
  - Pour supprimer un jeu de raccourcis clavier, choisissez-le dans le menu contextuel Jeu, puis cliquez sur Supprimer. Confirmez votre choix en cliquant sur Supprimer dans le message d'avertissement.

## Pour passer à un autre jeu de raccourcis

- 1 Choisissez Edition > Personnalisation du clavier.
- 2 Choisissez le jeu de raccourcis désiré dans le menu contextuel Jeu.

## Raccourcis clavier par défaut

### Touches pour la sélection d'outils

Résultat	Raccourci
Outil Sélection	V
Outil Sélection de piste	M
Outil Propagation	B
Outil Modification compensée	N
Outil Allongement compensé	X
Outil Cutter	C
Outil Déplacer dessous	V
Outil Déplacer dessus	U
Outil Plume	P
Outil Main	H
Outil Zoom	Z

### Touches d'affichage des panneaux

Résultat	Raccourci
Espace de travail de l'utilisateur 0	Maj. + F5
Espace de travail de l'utilisateur 1	Maj. + F6
Espace de travail de l'utilisateur 2	Maj. + F7
Espace de travail de l'utilisateur 3	Maj. + F8

### Touches pour le panneau Acquisition

Vous pouvez trouver la plupart des raccourcis clavier dans les commandes de menu et les info-bulles. Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis supplémentaires.

Résultat	Raccourci
Parcourt les images modifiables	Tab
Annule l'acquisition	Echap
Ejection	E
Avance rapide	F
Atteint le point d'entrée	Q
Atteint le point de sortie	U
Enregistrer	G
Rembobiner	R
En arrière	Flèche gauche
En avant	Flèche droite
Arrêter	S

## Touches pour la Disposition DVD

Vous pouvez trouver la plupart des raccourcis clavier dans les commandes de menu et les info-bulles. Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis supplémentaires.

Résultat	Raccourci
Décrément	-
Incrément	=
Descendre	Flèche bas
Déplacer vers la gauche	Flèche gauche
Déplacer vers la droite	Flèche droite
Monter	Flèche haut

## Touches pour le Moniteur de caméra multiple

Vous pouvez trouver la plupart des raccourcis clavier dans les commandes de menu et les info-bulles. Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis supplémentaires.

Résultat	Raccourci
Atteint le point de montage suivant	Page suivante
Atteint le point de montage précédent	Page précédente
Lecture / Arrêt	Barre d'espace
Enregistrement activé / désactivé	0
Sélectionner la caméra 1	1
Sélectionner la caméra 2	2
Sélectionner la caméra 3	3
Sélectionner la caméra 4	4
En arrière	Flèche gauche
En avant	Flèche droite

## Touches pour le panneau Projet

Vous pouvez trouver la plupart des raccourcis clavier dans les commandes de menu et les info-bulles. Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis supplémentaires.

Résultat	Raccourci
Supprime la sélection avec ses options	Ctrl + Supprimer
Etend la sélection vers le bas	Maj. + Flèche bas
Etend la sélection vers la gauche	Maj. + Flèche gauche
Etend la sélection vers la droite	Maj. + Flèche droite
Etend la sélection vers le haut	Maj. + Flèche haut
Déplace la sélection en bas	Flèche bas
Déplace la sélection à la fin	Fin
Déplace la sélection au début	Début
Déplace la sélection sur la gauche	Flèche gauche



Résultat	Raccourci
Déplace la sélection sur la page suivante	Page suivante
Déplace la sélection sur la page précédente	Page précédente
Déplace la sélection sur la droite	Flèche droite
Déplace la sélection en haut	Flèche haut
Taille de la vignette suivante	Maj. + ]
Taille de la vignette précédente	Maj + [
Bascule la vue	Maj + \

## Touches pour le Moniteur source

Vous pouvez trouver la plupart des raccourcis clavier dans les commandes de menu et les info-bulles. Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis supplémentaires.

Résultat	Raccourci
Ferme un élément source	Ctrl + Ret. arr
Ferme tous les éléments sources	Ctrl + Maj. + Ret. arr

## Touches pour le panneau Montage

Vous pouvez trouver la plupart des raccourcis clavier dans les commandes de menu et les info-bulles. Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis supplémentaires.

Résultat	Raccourci
Définit la zone de travail sur une séquence	Cliquer deux fois sur la barre de la zone de travail
Définit le point d'entrée de la zone de travail	Alt + [
Définit le point de sortie de la zone de travail	Alt + ]
Efface les points d'entrée et de sortie	G
Efface le point d'entrée	D
Efface la sélection	Ret. arr
Efface le point de sortie	F
Modifie les points d'entrée ou de sortie audio ou vidéo indépendamment	Faire glisser, en maintenant la touche Alt enfoncée, le point d'entrée ou de sortie
Atteint le point d'entrée	Q
Atteint le point de sortie	U
Atteint le point de montage suivant	Page suivante
Atteint le point de montage précédent	Page précédente
Atteint la fin de la séquence/l'élément	Fin
Atteint le début de la séquence/l'élément	Début
Concordance des images	T
Avance l'élément sélectionné d'un nombre spécifié d'images	Taper +, suivi du nombre d'images, puis appuyer sur Entrée
Reculé l'élément sélectionné d'un nombre spécifié d'images	Taper -, suivi du nombre d'images, puis appuyer sur Entrée

Résultat	Raccourci
Décale l'élément sélectionné de 5 images vers la gauche	Alt + Maj. + ,
Décale l'élément sélectionné d'une image vers la gauche	Alt + ,
Décale l'élément sélectionné de 5 images vers la droite	Alt + Maj. + .
Décale l'élément sélectionné d'une image vers la droite	Alt + .
Lit de l'indicateur d'instant présent jusqu'au point de sortie	Alt + barre d'espace
Lit du début à la fin avec les preroll / postroll	Ctrl + Alt + barre d'espace
Activer/Désactiver Lecture/Arrêt	Barre d'espace
Lit en avant une image à la fois	Maintenir la touche K enfoncée tout en appuyant sur la touche L
Lit en sens inverse une image à la fois	Maintenir la touche K enfoncée tout en appuyant sur la touche J
Lit en avant lentement (8 i/s)	Maintenir les touches K + L enfoncées
Lit en sens inverse lentement (8 i/s)	Maintenir les touches K + J enfoncées
Fait apparaître la séquence imbriquée	Maj. + T
Supprimer et raccorder	Alt + Ret. arr
Définit le point d'entrée	I
Définit la prochaine marque de montage numérotée disponible	Maj. + * (utiliser le pavé numérique)
Définit le point de sortie	O
Définit une marque non numérotée	* (utiliser le pavé numérique)
Affiche l'écran suivant	Flèche bas
Affiche l'écran précédent	Flèche haut
Variateur de vitesse gauche	J
Variateur de vitesse droite	L
Variateur de vitesse lent gauche	Maj. + J
Variateur de vitesse lent droit	Maj. + L
Arrêt du variateur de vitesse	K
Fait glisser l'élément sélectionné de 5 images vers la gauche	Alt + Maj. + Flèche gauche
Fait glisser l'élément sélectionné d'une image vers la gauche	Alt + Flèche gauche
Fait glisser l'élément sélectionné de 5 images vers la droite	Alt + Maj. + Flèche droite
Fait glisser l'élément sélectionné d'une image vers la droite	Alt + Flèche droite
Déplace les éléments audio ou vidéo indépendamment	Maintenir la touche Alt enfoncée, puis faire glisser la partie audio ou vidéo de l'élément avec l'outil Sélection
Déplace dessous l'élément sélectionné de 5 images vers la gauche	Ctrl + Alt + Maj. + Flèche gauche
Déplace dessous l'élément sélectionné d'une image vers la gauche	Ctrl + Alt + Flèche gauche

Résultat	Raccourci
Déplace dessous l'élément sélectionné de 5 images vers la droite	Ctrl + Alt + Maj. + Flèche droite
Déplace dessous l'élément sélectionné d'une image vers la droite	Ctrl + Alt + Flèche droite
En arrière	Flèche gauche
Reculer de 5 images/unités	Maj. + Flèche gauche
En avant	Flèche droite
Avance de 5 images/unités	Maj. + Flèche droite
Au-dessus de la piste audio cible	Ctrl + Maj. + =
En-dessous de la piste audio cible	Ctrl + Maj. + -
Au-dessus de la piste vidéo cible	Ctrl + =
En-dessous de la piste vidéo cible	Ctrl + -
Pochoir	T
Zoom sur la séquence	\

## Touches pour le Titrage

Résultat	Raccourci
Outil Arc	A
Diminue le crénage de 5 unités	Alt + Maj. + Flèche gauche
Diminue le crénage de 1 unité	Alt + Flèche gauche
Diminue l'interlignage de 5 unités	Alt + Maj. + Flèche bas
Diminue l'interlignage de 1 unité	Alt + Flèche bas
Diminue le corps du texte de 5 points	Ctrl + Alt + Maj. + Flèche gauche
Diminue le corps du texte de 1 point	Ctrl + Alt + Flèche gauche
Outil Ellipse	E
Augmente le crénage de 5 unités	Alt + Maj. + Flèche droite
Augmente le crénage de 1 unité	Alt + Flèche droite
Augmente l'interlignage de 5 unités	Alt + Maj. + Flèche haut
Augmente l'interlignage de 1 unité	Alt + Flèche haut
Augmente le corps du texte de 5 points	Ctrl + Alt + Maj. + Flèche droite
Augmente le corps du texte de 1 point	Ctrl + Alt + Flèche droite
Insère le symbole de copyright	Ctrl + Alt + Maj. + C
Insère le symbole de marque déposée	Ctrl + Alt + Maj. + R
Outil Trait	L
Décale l'objet sélectionné de 5 pixels vers le bas	Maj. + Flèche bas
Décale l'objet sélectionné de 1 pixel vers le bas	Flèche bas
Décale l'objet sélectionné de 5 pixels vers la gauche	Maj. + Flèche gauche
Décale l'objet sélectionné de 1 pixel vers la gauche	Flèche gauche

Résultat	Raccourci
Décale l'objet sélectionné de 5 pixels vers la droite	Maj. + Flèche droite
Décale l'objet sélectionné de 1 pixel vers la droite	Flèche droite
Décale l'objet sélectionné de 5 pixels vers le haut	Maj. + Flèche haut
Décale l'objet sélectionné de 1 pixel vers le haut	Flèche haut
Outil Plume	P
Positionne l'objet au bas de la Marge admissible pour le titre	Ctrl + Maj. + D
Positionne l'objet à gauche de la marge admissible pour le titre	Ctrl + Maj. + F
Positionne l'objet en haut de la Marge admissible pour le titre	Ctrl + Maj. + O
Outil Rectangle	R
Outil Rotation	O
Outil Sélection	V
Envoie l'image à un moniteur externe	Ctrl + E
Outil Texte	T
Outil Texte vertical	C
Outil Dent	U

## Touches pour le panneau Raccord

Vous pouvez trouver la plupart des raccourcis clavier dans les commandes de menu et les info-bulles. Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis supplémentaires.

Résultat	Raccourci
Mise au point des côtés entrant et sortant	Alt + 1
Mise au point du côté entrant	Alt + 3
Mise au point du côté sortant	Alt + 2
Raccorde en sens inverse avec la valeur de pas maximal	Alt + Maj. + Flèche gauche
Raccorde en sens inverse d'une image	Alt + Flèche gauche
Raccorde en avant avec la valeur de pas maximal	Alt + Maj. + Flèche droite
Raccorde en avant d'une image	Alt + Flèche droite

## Touches pour Adobe Bridge

La liste de raccourcis clavier ci-après n'est pas exhaustive. Seuls sont répertoriés dans ce tableau les raccourcis qui ne sont pas affichés avec les commandes des menus ou dans les info-bulles.

Résultat	Raccourci
Ouverture d'Adobe Bridge à partir d'une autre application de Creative Suite	Ctrl + Alt + O, Ctrl + Maj + O
Passer à la fenêtre Bridge précédente	Maj + Ctrl + ~
Passe à l'affichage suivant (vignettes, film fixe, détails ou versions et variantes)	Ctrl + \

Résultat	Raccourci
Passer à des espaces de travail définis par un utilisateur	Ctrl + F6 à Ctrl + F12
Passer à l'affichage précédent	Ctrl + Maj + \
Afficher tous les fichiers	Alt + Ctrl + A
Afficher les fichiers avec 1 étoile ou plus	Ctrl + Alt + 1
Afficher les fichiers avec 2 étoiles ou plus	Ctrl + Alt + 2
Afficher les fichiers avec 3 étoiles ou plus	Ctrl + Alt + 3
Afficher les fichiers avec 4 étoiles ou plus	Ctrl + Alt + 4
Afficher les fichiers avec 5 étoiles	Ctrl + Alt + 5
Afficher les fichiers avec libellé 1 (rouge)	Ctrl + Alt + 6
Afficher les fichiers avec libellé 2 (jaune)	Ctrl + Alt + 7
Afficher les fichiers avec libellé 3 (vert)	Ctrl + Alt + 8
Afficher les fichiers avec libellé 4 (bleu)	Ctrl + Alt + 9
Revenir à la dernière application qui a lancé Bridge	Ctrl + Alt + O
Déplacer un dossier (dans l'affichage des dossiers) ou une ligne vers le haut	Flèche Haut
Déplacer un dossier (dans l'affichage des dossiers) ou une ligne vers le bas	Flèche Bas
Déplacer un niveau vers le haut (dans l'affichage des dossiers)	Ctrl + Flèche Haut
Déplacer un élément vers la gauche	Flèche Gauche
Déplacer un élément vers la droite	Flèche Droite
Atteindre le premier élément	Origine
Atteindre le dernier élément	Fin
Ajouter à la sélection (éléments non contigus)	Ctrl + clic
Actualiser les panneaux d'arborescence et de vignettes	F5
Ajouter un élément à la sélection	Maj + Flèche droite, Flèche gauche, Flèche Haut ou Flèche Bas
Faire pivoter l'image dans le sens des aiguilles d'une montre	Ctrl + Maj + ]
Faire pivoter l'image dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	Ctrl + [
Lancer Bridge à l'état maximal et masquer automatiquement les palettes	Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur l'icône Open Bridge dans la barre d'options
Ouvrir la boîte de dialogue Informations	Ctrl + Alt + Maj + I
Afficher l'aide	F1

# Index

## Symboles

fichiers. ajouter un libellé 45  
 fichiers. attribuer une note 46  
 fichiers. gestion 44  
 fichiers. navigation 43  
 fichiers. rechercher 46  
 fichiers. renommer par lots 47  
 .PDF (Portable Document Format).  
*Voir* fichiers PDF  
 « création de trajectoire ». *Voir*  
 images clés

## Chiffres

3D simple, effet 308

## A

A propos des titres 12  
 AAF (Advanced Authoring Format).  
*Voir* AAF.  
 Accentuation, effet 277  
 acquérir  
   avec pilotage de matériel 68  
   toute la bande 69  
 acquisition  
   à propos de 62  
   configuration système 67  
   conseils 74  
   préparation 68  
   problèmes 70  
   sans pilotage de matériel 68  
 acquisition en série  
   à propos de 73  
   au moyen du Gestionnaire de  
   projets 378  
   configuration 76  
   éléments 77  
   nouvelle acquisition 82  
   recapture 82  
   résolution des problèmes 77  
 acquisition manuelle 68  
   *Voir aussi* acquisition en série  
 activation, logiciel 1  
 Activer, commande 127  
 Activer/Désactiver le magnétisme,  
   bouton 128  
 Actualiser, commande 42

Adobe After Effects  
   conversion de calques dans Adobe  
   Premiere Pro 150  
   copie de calques vers Adobe  
   Premiere Pro 150  
 Adobe Audition  
   modification dans 193  
   utilisation de fichiers à partir de 84  
 Adobe Bridge  
   à propos de 37  
   *Voir aussi* Fenêtre Bridge  
 Adobe Dynamic Link  
   à propos de 152  
   et espaces de couleur 154  
   Commande Enregistrer sous,  
   fonctionnement 153  
   Commande Importer la  
   composition After Effects 154  
   Commande Incrémenter et  
   Enregistrer 153  
   Commande Nouvelle composition  
   After Effects 154  
   Commande Remplacer  
   l'élément 156  
   compositions off-line 155  
   déliage de compositions 156  
   enregistrement de projets 153  
   gestion des performances 153  
   liaison avec des compositions 154  
   Lier la commande Media 156  
   modification de compositions  
   liées 155  
   relier des compositions 156  
   suppression d'éléments liés dans  
   Adobe Premiere Pro 156  
   suppression de liens 155  
 Adobe Encore DVD  
   définition des liens de chapitre  
   utilisables dans 138  
 Adobe Expert Support 2  
 Adobe Help Center  
   A propos de 2  
   Affichage d'autres ressources 3  
   affichage des documents de  
   support 3  
   Ajout d'informations de contact  
   à 3  
   Changement d'affichage 5  
   Impression des rubriques d'aide  
   de 5  
   Navigation dans l'aide 4  
   Préférences pour 2  
   Recherche dans les rubriques  
   d'aide 4  
   Rubriques d'aide de 3  
 Adobe Illustrator  
   importation de fichiers AI sous la  
   forme d'images fixes 85  
   pixellisation de fichiers AI 85  
 Adobe InDesign  
   métadonnées dans 48  
 Adobe Media Encoder  
   à propos de 359, 366  
   commande 372  
   formats de fichiers 369  
   options audio 372  
   options de filtres 370  
   options vidéo 370  
 Adobe Photoshop  
   création de nouveaux fichiers  
   avec 150  
   importation de fichiers PSD 84  
   modification des éléments 149  
 Adobe Premiere Pro  
   conversion d'éléments dans After  
   Effects 151  
   copie d'éléments vers After  
   Effects 150  
   présentation du processus 10  
 Adobe Premiere Pro  
   nouvelles fonctionnalités 7  
 Adobe Stock Photos  
   à propos de 53  
   *Voir aussi* Comptes Stock Photos  
   acheter 56, 57  
   afficher les détails des  
   commandes 58  
   conseils de recherche 55  
   dans Bridge 37  
   images complémentaires 56  
   panier 57  
   préférences 60  
   rechercher avec des mots-clés 55  
   télécharger de nouveau des  
   photos 60  
 Adobe Version Cue  
   dans Bridge 37  
 affichage Décalage en entrée 121  
 affichage Décalage en sortie 121  
 Affichage du format 24  
 Affichage plein écran, dans Adobe  
   Help Center 5

- Affichage réduit, dans Adobe Help Center 5
  - Affichages
    - Dans Adobe Help Center 5
  - AI. *Voir* Adobe Illustrator
  - Aide en ligne 3
  - Aigu, effet 335
  - ajout d'éléments à des séquences 113
  - Ajouter aux Favoris, commande 45
  - Ajouter des pistes, commande 107
  - alignement
    - avec l'indicateur d'instant présent 105
    - avec les extrémités 128
    - éléments 128
    - objets 209
    - objets dans les titres 210
  - amorçe SMPTE 141
  - Amplification, effet 273
  - Anamorphosé 2:1 31
  - animation
    - avec des images clés 224, 226
    - éléments 234
  - animer
    - boutons de DVD 390
  - Animer peinture, effet 319
  - annulation
    - annulation d'un montage dans le Moniteur de raccord 121
  - annuler
    - à propos de 35
  - Annuler, commande 35
  - aperçu
    - DVD 392
  - Appliquer la transition audio, commande 182
  - Appliquer la transition vidéo, commande 160
  - Appliquer un cache, effet 282
  - Arrêt sur image, commande 123
  - Arrêt sur image, conversion dans After Effects 152
  - Associer, commande 127
  - Atteindre la marque précédente, bouton 136
  - Atteindre la marque suivante, bouton 136
  - Atteindre le point d'entrée, bouton 110
  - Aucun filtre, menu 42
  - Aucune note, commande 46
  - audio
    - balance 182, 228
    - durée par défaut de 181
    - écrêtage 169
    - exportation 361
    - extraction 172
    - fondue enchaînée 181
    - mixage descendant 187
    - modification dans Adobe Audition 193
    - numérisation 71, 73
    - ordre de traitement de 168
    - panoramique 182
    - paramétrer le chemin d'accès du signal 168
    - réduction d'images clés dans 229
    - routage de la sortie 186, 188
    - sélection pour lecture 170
    - transitions 181
  - Audio commande Unités 170
  - audio compressé 83
  - audio stéréo
    - à propos de 166
    - éclatement en éléments mono 174
    - panoramique et balance 184
  - audio surround
    - réglages de panoramique et de balance 183
  - Audio Video Interleave. *Voir* format AVI
  - Audition. *Voir* Adobe Audition
  - Augmenter la note, commande 46
  - Augmenter le corps de la police, commande 49
- B**
- Baisser la note, commande 46
  - Balance (audio), effet 330
  - balance audio 182, 228
  - Balance des couleurs (RVB), effet 300
  - Balance des couleurs (TLS), effet 299
  - Balance des couleurs, effet 272
  - balance des tons, contrôle 280
  - balayage progressif 124
  - Bande de film, commande 39, 42
  - bande vidéo
    - enregistrement sur 356, 358
    - pilotage de matériel 357
  - bande. *Voir* bande vidéo
  - bandes audio 73
  - barre de la zone d'affichage
    - dans le Moniteur source et le Moniteur du programme 96
    - dans le panneau Montage 103, 104
  - barre de la zone de travail
    - déplacement 131
    - marques 131
    - présentation 103
    - redimensionnement 131, 132
    - réglage 131
  - Basculer du mode Ecriture au mode Au toucher, commande 191
  - base de temps 23
    - modification 21
    - réglage 23
  - base de temps du film 23
  - bibliothèques de styles 218
  - Biseau alpha, effet 309
  - blocs audio. *Voir* entrelacement audio
  - Boîte à lumière, commande 39
  - Boîte de dialogue Réglages d'exportation 366
  - boîte de dialogue Réglages d'exportation
    - Voir aussi* Adobe Media Encoder
  - bouclage
    - dans le Moniteur de raccord 121
  - boucle
    - films alternatifs QuickTime 374
    - lecture de GIF animé 360
  - Bouton Définir une marque, panneau Montage 136
  - Bouton Point de montage précédent 121
  - boutons de menu DVD
    - liaison 383, 384
    - suppression 389
    - vignette 387
  - boutons de menu. *Voir* boutons de menu DVD
  - boutons. *Voir* boutons de menu DVD
  - Bridge Center 37
  - Bridge. *Voir la section* Adobe Bridge
  - Bruit alpha, effet 306
  - Bruit TLS, effet 307
  - Bruit, effet 321
- C**
- Cache de suppression, effet 305
  - cache mobile 348
  - caches
    - à propos des 336
    - conversion dans Adobe Premiere Pro 151
    - couleur unie 350
    - déplacement 348
    - incrustations 345
    - mobiles 348
    - par approche 348
    - présentation 338, 345
    - suppression 350
  - caches de transparence 303, 349

- caches mobiles 348
- Caisson de grave 183
- Calculs, effet 279
- calques
  - création à partir d'Adobe Premiere Pro 150
- calques en relief 266
- canaux
  - correspondance des canaux audio 173
- canaux audio
  - correspondance 173
- canaux d'entrée audio 177
- canaux de correspondance audio 173
- cartes d'acquisition 21, 71
- cartes d'acquisition vidéo 71
- CD audio 83
- CD vidéo. *Voir* VCD
- CD-ROM
  - capacité 352
  - exportation de VCD sur 353
  - exportation vers 352
- Cercle, effet 313
- certification 7
- certification de produits 7
- champs
  - à propos 124
- changement de nom
  - fichiers 47
- Changement de nom global, commande 47
- chapitre, liens 137
- chrominance
  - à propos de 267
  - limites NTSC 267
- chutiers
  - affichage du contenu 91
  - ajout et suppression 91
  - création 248
  - effets 241, 242
  - Favoris 242
  - personnalisés 248
- chutiers personnalisés 248
- Clips
  - déplacement 129
- Codage CBR (Débit constant) 370
- Codage VBR (Débit variable) 371
- code temporel
  - affichage de décalage lors d'un glisser-déplacer 105
  - affichage des formats 23
  - définition du décalage 66
  - définition manuelle 81
  - présentation 79
  - saisie 81, 104
  - utilisation dans le Moniteur de raccord 122
- Code temporel 24P 33
- Code temporel, effet 329
- codecs
  - à propos de 355
  - exportation 363
- collections
  - dans Bridge 46, 47
- Coller et insérer, commande 127
- Coller les attributs, commande 127
- Coller pour remplir. *Voir* montage en quatre points 115
- Coller, commande
  - dans Bridge 44
  - et indicateur d'instant présent 127
- combinés, éléments
  - à propos de 139
- commande Afficher le point zéro 105
- commande Afficher/Masquer les pistes 170
- commande Automatiser à la séquence 115
- commande Coller
  - et images clés 230
- commande Créer un lien (audio et vidéo), commande Rompre le lien (audio et vidéo) 140
- Commande de Personnalisation du clavier 395
- commande Disques de travail/Pilotage de matériel 357
- commande Enregistrer 26, 32
- commande Exporter Audio 361
- commande Exporter Séquence 359
- commande Faire apparaître dans le projet 126
- Commande Générer automatiquement les marques de DVD 386
- commande Nouveau moniteur de référence 100
- Commande Nouveau projet 21
- Commande Propriétés 356
- commentaires
  - exportation de notes d'élément au format 380
- comparaison des images
  - à partir de la séquence imbriquée 144
- Composite uni, effet 282
- composition
  - à propos 336
  - à propos de 338
- compositions
  - Off-line, avec Adobe Dynamic Link 155
- compositions off-line 155
- comprimé
  - audio 83
- compresseur/décompresseur. *Voir* codecs
- compression
  - à propos de
- Comptes Stock Photos
  - avantages 58
  - connexion 59
  - créer 58
  - modifier les informations 59, 60
- conseils et astuces 5, 6
- Constituer la mémoire cache pour les sous-dossiers, commande 41
- contours
  - à propos de 215
  - accentuation 319, 320
  - ajout dans les titres 215
  - changement de l'ordre 215
  - suppression 215
- Contours biseautés, effet 309
- Contours bruts, effet 322
- Contraste automatique 252
- Contraste automatique, effet 271
- contraste, réglage 272
- contrôle 5 broches Panasonic 65
- contrôleur RS-232 65
- contrôleur RS-422 65
- Control-M 65
- Convertisseur Cineon, effet 280
- Convertisseur Cineon, effet 280
- Convolution, effet
  - à propos de 272
- Coordonnées polaires, effet 294
- copie
  - calques et éléments entre After Effects et Adobe Premiere Pro 150
- copier et coller
  - attributs d'élément 127
  - effets 243
  - éléments 127
  - valeurs 230
- Copier, commande 44, 127, 230
- Correcteur chromatique rapide, effet
  - à propos de 283
- Correcteur chromatique RVB, effet
  - à propos de 286



- Correcteur chromatique tridirectionnel, effet
    - à propos de 289
  - correction colorimétrique
    - indique la gamme de couleur 259
  - Correction colorimétrique secondaire
    - commandes 287
  - correction colorimétrique secondaire
    - indique la gamme de couleur 259
  - Correction colorimétrique, effet 298
  - correction des couleurs
    - à propos de 248
    - application des effets pour 250
    - correspondance des couleurs 261
    - définition des plages tonales 259
    - espace de travail 250
    - suppression d'une couleur 262
    - utilisation d'un Moniteur de référence 100
    - utilisation des courbes 255
  - Correction gamma, effet 301
  - corrections 35
  - correspondance des canaux audio 173
  - couches
    - Voir aussi* couches alpha
    - 5.1 Surround 166
    - audio exporté 365
    - mono 166
    - stéréo 166
  - couches alpha
    - à partir d'autres applications Adobe 338
    - à propos des 336
    - affichage 97
    - avec cache et sans cache 337
    - dans les éléments 337
    - options 339
    - prémultipliées et directes 337
    - présentation 337
  - couches alpha avec cache 337
  - couches audio
    - à propos de 166, 167
  - couches directes 337
  - couches prémultipliées 337
  - couches sans cache 337
  - Couleur automatique, effet 271
  - Couleur existante, effet 261, 300
  - couleurs
    - isolation 300
    - réglage 272, 300, 302
    - remplacement 300
    - résolution 363
    - suppression 273, 298
  - Couleurs TV, effet 328
  - coupe J 117, 140
  - coupe L 117, 140
  - Couper au repère d'instant présent, commande 128
  - Couper, commande 44
  - Courbe de luminance, effet
    - à propos de 285
  - Courbe Photoshop, effet
    - à propos de 301
    - application 301
    - convertir des fichiers AVC 301
  - courbes
    - dessin avec l'outil Plume 205, 206
    - lignes directrices 205
    - pour la luminance et la correction des couleurs 255
    - traçage avec l'outil Plume 205
  - Courbes RVB, effet
    - à propos de 288
  - Courbure, effet 291
  - création de DVD 138
  - Créer une palette d'après la séquence, option 363
  - crénage 202
- D**
- D1/DV NTSC
    - format des pixels 31
  - D1/DV PAL
    - format des pixels 31
  - Damier, effet 313
  - Débit constant. *Voir* Codage CBR
  - Débit variable. *Voir* Codage VBR
  - débites 356
  - Décalage de couleur, effet 300
  - décalage de la ligne de base 202
  - Décalage, effet 294
  - découpage d'éléments 129
  - Découper, effet 326
  - DeEsser, effet 331
  - Défaut de mise au point, effet 275
  - défilement
    - panneau Montage 132
  - Définir une marque de séquence, commande 136
  - Définition du temps de preroll 66
  - Déformation de la lentille, effet 292
  - Dégradé, effet 319
  - Dégradé, transition 165
  - dégradés
    - création avec l'effet d'accélération 319
  - DeHummer, effet 331
  - DeNoiser, effet 331
  - déplacement
    - audio 182
  - déplacement dessous 119, 120
  - déplacement dessus 119, 120
  - déroulement horizontal de titre *Voir* titres à déroulement horizontal
  - déroulement vertical de titre *Voir* titres à déroulement vertical
  - déroulement vertical. *Voir* titres à déroulement vertical
  - Désélectionner tout, commande 43
  - désentrelacement
    - arrêt sur image 124
    - fichiers avant l'exportation 375
    - vidéo exportée 364
  - désinstallation du logiciel 1
  - dessin
    - courbes avec outil Plume 205
    - formes dans les titres 204
  - Détails, commande 42
  - détection automatique de scène 69
  - Détection de scène 69
  - Détection des contours, effet 320
  - Diaporama, commande 42
  - didacticiels, en ligne 5, 6
  - Diminuer le corps de la police, commande 49
  - disques
    - pour les DVD 392
  - Disques bicouche 392
  - disques de travail
    - à propos de 33
    - améliorer les performances 34
    - définition 34
    - préférences 72
  - Dissocier, commande 127
  - distribution d'objets 209
  - documentation et ressources en ligne 7
  - documentation SDK 7
  - documents de supports, dans Adobe Help Center 3
  - dominance de trame
    - dans les fichiers exportés 364
  - dominantes de couleur
    - correction rapide 252
  - données de l'appareil photo, ajouter aux fichiers 50
  - données de marque DVD, exportation 359

- Données GPS (Global Positioning System) 48
- dossier Project-Archive 27
- dossiers
  - gestion 45
  - importation 82, 83
  - navigation 43
  - rechercher 46
- Dossiers, commande 42
- Dupliquer, commande 44
- durée
  - à propos de 122
  - affichage dans le Moniteur source et le Moniteur du programme 95
  - transition 163
  - transitions par défaut 160
- durée d'un élément 105, 122
- DVCPRO
  - format de pixels 31
  - HD 354
- DVD
  - animer les boutons 390
  - boutons qui se chevauchent 389
  - changement des modèles 389
  - changement des propriétés du texte 390
  - choix de modèles 388
  - création 382
  - création en lecture automatique 391
  - gravure 393
  - image ISO 390
  - modèles de menus pour 387
  - personnaliser l'arrière-plan 390
  - piloté par menus 387
  - préparation du contenu pour 383
  - prévisualisation 392
  - types 382
- DVD en lecture automatique
  - à propos de 382
  - création 391
- DVD pilotés par menus
  - à propos de 382
  - aperçu 392
- DVD, marques
  - à propos de 383
  - ajout manuel 385
  - changement de nom 387
  - déplacement 387
  - marques d'arrêt 386
  - marques de menu principal 384
  - suppression 387
- Dynamic Link. *Voir* Adobe Dynamic Link
- Dynamics, effet 332
- E**
- échantillonnage
  - audio 72, 365
- échantillons audio 138
- échelle de temps
  - Moniteur source et Moniteur du programme 95
  - se déplacer de façon séquentielle 99
  - utilisation dans un Moniteur de référence 100
- Echelle, propriété 234
- Echo, effet 325
- Eclairs, effet 316
- Eclater en éléments mono, commande 174
- écran bleu. *Voir* incrustation
- écran vert. *Voir* incrustation
- écriture de scripts
  - guides 7
  - ressources 7
- édition
  - dans le Moniteur de raccord 117
- EDL. *Voir* liste de montage
- effet Convolution
  - modification de la luminosité 264
- effet Correcteur chromatique rapide
  - corrections rapides de luminance 252
  - suppression des dominantes couleurs 252
  - utilisation des niveaux 256
- effet Correcteur chromatique RVB
  - définition des plages tonales 259
- effet Correcteur chromatique tridimensionnel
  - corrections rapides de luminance 252
  - définition des plages tonales 259
  - suppression des dominantes couleurs 252
  - utilisation des niveaux 256
- Effet Correcteur de luminance 259, 284
- effet Courbe de luminance
  - application 255
- effet Courbes RVB
  - application 255
- Effet de cache de transparence à huit points 303
- Effet de cache de transparence à quatre points 303
- Effet de cache de transparence à seize points 303
- Effet Dégradé 4 couleurs 310
- Effet Dégradé quatre couleurs 310
- Effet Limiteur vidéo 291
- Effet Loupe 292
- Effet Lunettes 3D
  - à propos de 277
  - effets fantômes 278
  - lunettes rouges, bleues et vertes 278
- Effet Métamorphose de couleurs 299
- effet Miroir 293
- Effet Mixeur stéréo
  - conversion dans Adobe Premiere Pro 151
- Effet Opérations complexes 281
- Effet Pot de peinture 317
- effet Solarisation 323
- Effet Tracé dynamique 324
- Effet Turbulences 295
- effets
  - accélération et ralentissement 233
  - activation 246
  - affichage d'images clés dans le panneau Montage 222
  - affichage dans Options d'effet 245
  - application 242
  - audio 185
  - basés sur les pistes et sur les éléments 240
  - copier et coller 243
  - liste dans Mixage audio 170
  - modification et redéfinition 246
  - modules externes 240
  - préconfigurés 247
  - suppression 243
- effets
  - Voir aussi* nom d'effet individuel
- Effets Compression multibande 333
- Effets d'éclairage
  - à propos de 273
  - application de textures 266
  - réglage de la position, de l'échelle et de la rotation 235
- Effets fixes 239
- Effets GPU 241
- Effets standard 240
- Egalisation paramétrique, effet 334
- Egalisation, effet 301
- Ejecter, commande 44
- éléments
  - activer et désactiver 127
  - ajout simultané dans les pistes 113

- animation 234, 236
  - association 127
  - copier-coller 127
  - découpage 129
  - déplacement dans le Moniteur du programme 113
  - déplacement dans le panneau Montage 113, 130
  - désactivation 127
  - fusion 344
  - importation 82
  - lecture en sens inverse 123
  - liaison d'éléments vidéo et audio 139
  - masquage 349
  - montage dans l'application d'origine 149
  - organisation au sein d'un projet 90
  - ouverture dans le Moniteur source 94
  - poignées 157
  - raccord 116
  - redéfinition du lien 140
  - réorganisation 130
  - rupture du lien 140
  - scinder 128
  - sélection 126
  - source de 126
  - suppression d'une couleur 262
  - suppression de l'espace entre 129
  - suppression de tous les éléments d'une piste 129
  - transparents 142
  - éléments audio, visualisation 171
  - éléments combinés
    - remplacement 140
  - éléments de menu
    - modification dans les modèles 389
  - éléments en double 102
  - éléments liés
    - définition des points d'entrée et de sortie 140
  - montage individuel d'éléments audio et vidéo 140
  - resynchronisation 140
  - rupture du lien 140
  - éléments source 102
  - éléments transparents 142
  - Ellipse, effet 314
  - émissions
    - à propos de 186
    - listes d'émissions 170, 186
  - Encodage du débit binaire 370
  - encodeurs 355
  - Encore DVD. *Voir* Adobe Encore DVD
  - Enregistrement automatique 27
  - enregistrement de données audio
    - exclusion 178
    - préparation du canal d'entrée 177
  - enregistrement de séquences caméra multiple 148
  - enregistrement des éléments 74, 75
  - enregistrement, produit 1
  - Enregistrer l'espace de travail, commande 40
  - Enroulement, effet 326
  - en-tête du film 374
  - entrelacement audio 365
  - entrelacement d'audio 365
  - Envoyer à la corbeille, commande 44, 45
  - EQ, effet 333
  - erreurs, correction 35
  - erreurs, correction et annulation 35
  - espaces de travail
    - à propos de 10
    - à propos des 15
    - ancrage et regroupement 18
    - audio 168
    - dans Bridge 39
    - fermeture de panneaux et de fenêtres 18
    - gestion 20
    - montage vidéo 101
    - plusieurs écrans 19
    - suppression 20
    - zones de largage 17
  - espaces de travail d'ancrage 18
  - Estampage couleur, effet 320
  - Estampage, effet 320
  - étalonnage et pilotage de RS-232 et RS-422 66
  - étoiles, noter les fichiers avec 46
  - EXIF 48
  - Explorateur de polices 201
  - exportation
    - à l'aide d'Adobe Media Encoder 366
    - au format vidéo en continu 354
    - audio 361, 365
    - données de marque dans des fichiers AVI 359
    - fichiers de séquence. 359, 361
    - format CD vidéo 353
    - format de fichier GIF 360
    - formats de fichiers pour 362
    - images clés 355
    - images fixes 360, 361
  - listes de montage (EDL) 376
  - méthodes 358
  - notes d'élément 380
  - pour le Web 353
  - présentation 351
  - réglages 362, 363, 364, 365
  - réglages généraux 363
  - réglages vidéo 363
  - sur bande en utilisant le pilotage de matériel 357
  - sur bande sans utiliser le pilotage de matériel 358
  - sur bande vidéo 356
  - types de médias 351
  - utilisation d'Adobe Media Encoder 366, 367
  - utilisation de réglages préconfigurés 368
  - vers AAF 376, 377
  - vers des fichiers vidéo 358
  - vers un CD-ROM 352
  - vers un film 352
  - vers une vidéo haute définition 353
  - Exportation de DVD
    - paramètres audio 372
    - paramètres de bandes passantes 372
  - Exportation sur bande, commande 357
  - Exporter la mémoire cache, commande 41
  - Exporter vers DVD, commande 372
  - extraction
    - audio des éléments 172
  - Extraction, effet 273
- ## F
- Facette, effet 310
  - Faire apparaître dans Bridge, commande 44
  - Faire apparaître dans l'Explorateur, commande 44
  - Faire apparaître dans le Finder, commande 44
  - faire correspondre des images
    - dans le panneau Montage et le Moniteur source 99
  - Fantôme, effet 276
  - fenêtre Bridge
    - principaux composants 38
    - réglage 39
  - Fermer la fenêtre, commande 38
  - fichiers
    - ignorer 26
    - importation 82

- localiser 26
- manquants 26
- ouvrir dans Bridge 43
- renommer 26
- sélectionner dans Bridge 43
- fichiers Adobe Illustrator
  - importation de fichiers AI sous la forme d'une séquence 86
- Fichiers annexes 48
- fichiers Camera Raw
  - dans Bridge 37
- Fichiers Camera Raw uniquement, commande 42
- fichiers de prévisualisation 131, 133
- fichiers de rendu. *Voir* fichiers de prévisualisation
- fichiers de titre 196
- Fichiers image uniquement, commande 42
- fichiers manquants 78
- Fichiers masqués, commande 42
- fichiers off-line 76, 78
- fichiers PDF
  - format d'exportation des notes d'élément 380
- fichiers RSS 7
- fichiers temporaires 33
- Fichiers vectoriels uniquement, commande 42
- fichiers vidéo, exportation vers 358
- figer une image 123
- film cinéma 352
- film indépendant 374
- Filtre audio Volume de couche, conversion dans After Effects 152
- Filtre audio Volume, conversion dans After Effects 152
- Filtre chromatique, effet 263, 300
- Filtre Recadrage, conversion dans After Effects 152
- Flou accéléré, effet 276
- Flou composite, effet 275
- Flou directionnel, effet 276
- Flou gaussien, effet 276
- Flou par couches, effet 275
- Flou radial, effet 276
- flux de production
  - montage 101
- fondus enchaînés audio 181
- Fondus, effet 279
- fondus
  - vidéo 339
- format
  - à propos 27
- format AAF
  - à propos de 376
  - exportation vers 376
- format AIFF
  - exportation 362
- format audio MPEG 362
- format AVI
  - exportation de données de marque dans 359
- format CMX3600
  - exportation 376
- Format d'affichage 25
- format de fichier BMP
  - exportation 362
- Format de fichier Tagged Image (TIF, TIFF) *Voir* format TIFF
- format de fichier Windows Audio Waveform. *Voir* format WAV.
- format des pixels
  - à propos 28
- formats courants pour les éléments 31
- Format Dolby Digital (AC3)
  - exportation 362
- format FAT32
  - à propos de 34
  - exportation vers 63
- format GIF
  - séquences 362
  - Voir aussi* format GIF animé
- format GIF animé
  - exportation 360, 362
- format mp3
  - à propos de 83
- format NTFS
  - à propos de 34
  - exportation vers 63
- Format PCM 362
- format PICT
  - exportation 362
- format QuickTime (MOV)
  - exportation 362, 364
  - séquences au format multiplate-forme 362
- format Targa
  - exportation 362
- format TIFF
  - importation sous la forme d'une image fixe 84
  - importation sous la forme d'une séquence 86
- format VCD
  - à propos de 353
  - exportation sur 353
- format WAV
  - exporter vers 362
- format Windows Bitmap (BMP)
  - exportation 362
- Format Windows Media
  - spécification des codecs 372
- format Windows Media Audio (WMA)
  - décompression 83
- Formation complète 5
- formats AVID
  - exportation d'un fichier AAF pour utilisation avec 376
- formats de fichier
  - à propos de 82
  - pour l'exportation 362
  - pris en charge 63
- formats de fichiers
  - options d'Adobe Media Encoder 369
- Formats MPEG
  - à propos 372
  - options de multiplexage prédéfinies 371
  - préréglages 372
- formats pris en charge
  - audio 64
  - images fixes 64
  - vidéo 64
- formes Bézier, définition des options pour 208
- formes d'onde
  - visualisation 171
- formes d'onde audio 171
- forums utilisateurs 7
- forums, en ligne 7
- fréquence d'échantillonnage audio 72
- fréquence d'images
  - pour l'exportation 364

## G

- gain audio 179
- Gain audio, commande 179
- Gain constant, transition audio 181
- Gamme de tons, modification 272
- Géométrie, effet 294
- Gestionnaire de projets
  - montage en ligne avec 378
  - présentation 378
  - utilisation 378
- GIF, format
  - importation 84
- GPS, informations dans les fichiers 48, 49

- graphiques
  - affichage dans le panneau Options d'effet 221
  - réglage dans le panneau Montage 228
  - réglage dans le panneau Options d'effet 227
- Graphiques Valeur et Vitesse, réglage 227
- Grave, effet 330
- gravure de DVD 393
- Grille, effet 315
- Groupe d'images. *Voir* Groupes d'images
- groupement 100
- guides d'écriture de scripts
  - Adobe Bridge 47
- H**
  - H.264 354
  - halos
    - création 323
    - supprimer 305
  - hauteur
    - conservation à des vitesses différentes 123
  - HD
    - format de pixels 31
  - HDV 354
    - format de pixels 31
- I**
  - Icône d'incrustation 113
  - Icône d'insertion 113
  - Icône de raccord du point d'entrée 116, 121
  - Icône de raccord du point de sortie 117, 121
  - Icône de redimensionnement 106
  - Icône de verrouillage 107
  - icône Point d'entrée du Moniteur de raccord 121
  - icône Point de sortie 121
  - IEEE 1394 67
  - Illustrator. *Voir* Adobe Illustrator
  - image 364
  - Image précédente 98
  - images
    - arrêt 123
    - comparaison 144
    - dans vidéo entrelacée 124
    - extraction 129
    - faire correspondre 99
    - fusion 123
    - premier numéro 24
    - se déplacer dans 99
  - images clés
    - à propos 220
    - Voir aussi* images clés Bézier, images clés de compression
    - activation 224
    - affichage dans le panneau Montage 222
    - affichage dans le panneau Options d'effet 221
    - affichage des propriétés 222
    - ajout 226
    - audio 220
    - copier et coller dans le panneau Montage 230
    - copier et coller dans le panneau Options d'effet 229
    - définition des valeurs 228
    - propriétés d'effets 105
    - évaluation du débit pour la compression 92
    - modification des méthodes d'interpolation 231
    - navigation 225
    - réduction lors de l'automatisation 229
    - réglage 221
    - sélection 225
    - suppression 226
  - images clés Bézier
    - création 232
    - réglage des poignées 231
  - images clés de compression 92, 355, 365
  - images d'entrée et de sortie, affichage simultané 109
  - images différenciées 92
  - images en niveaux de gris
    - création à partir d'éléments en couleur 298
    - modification des valeurs 298
  - images fixes
    - Adobe Illustrator 85
    - exportation 360, 361
    - importation 84, 85
    - modification de la durée 84
    - modification de la durée par défaut 84
    - optimisation pour l'exportation 364
    - optimisation pour le panneau Montage 25
    - rapport L/H en pixels 361
    - réglage du rapport L/H en pixels 84
    - séquence numérotée 86
  - Images fixes numérotées, option 86
  - images fixes numérotées. *Voir* images fixes.
  - Images postérisées 90, 93
  - Images postérisées d'élément 93
  - images, se déplacer dans 99
  - importation
    - à propos de 82
    - commentaires des notes d'élément 381
  - Importation, commande 62
  - Importer, commande
    - dans Bridge 44
  - Impression
    - Rubriques d'aide 5
  - inclinaison 202
  - inclinaison des images 292
  - incrustation
    - à propos 337
  - Incrustation Cache de piste 348
  - Incrustation Cache de piste, effet 305
  - Incrustation Cache différentiel 346
  - Incrustation Cache différentiel, effet 303
  - Incrustation Cache image 345
  - Incrustation Chrominance, effet 302, 342
  - incrustation couleur. *Voir* incrustation
  - Incrustation Différence RVB 343
  - Incrustation Différence RVB, effet 304
  - incrustation différentielle. *Voir* incrustation
  - Incrustation Filtre 345
  - Incrustation Filtre bleu 343
  - Incrustation Filtre bleu, effet 302
  - Incrustation Filtre vert 343
  - Incrustation Filtre vert, effet 303
  - Incrustation Filtre, effet 305
  - Incrustation Image cache, effet 304
  - Incrustation Luminance 344
  - Incrustation Luminance, effet 304
  - incrustation luminance. *Voir* incrustation
  - Incrustation Multiplication 345
  - Incrustation Multiplication, effet 304
  - Incrustation Non rouge 344
  - Incrustation Non rouge, effet 304
  - incrustation par couleur. *Voir* incrustation
  - incrustations
    - application 345
    - Cache de piste 348
    - Cache différentiel 346

- Chrominance 342
  - couleur 342
  - différence RVB 343
  - Filtre 345
  - Filtre bleu 343
  - Filtre vert 343
  - Image cache 345
  - Luminance 344
  - Multiplication 345
  - Non rouge 344
  - incrustations par cache 345
  - Incruster, bouton 115
  - indépendants, films 374
  - indicateur d'instant présent
    - déplacement dans le panneau Montage 104
    - navigation jusqu'aux images clés 225
    - présentation 95
  - info-bulles 40
    - à propos de 395
    - pour la barre de la zone de travail 132
    - pour les images clés 222
  - informations de copyright, ajouter 50
  - informations de l'historique, ajouter aux fichiers 50
  - Informations IPTC 49
  - Informations RSS 3
  - Informations sur le fichier, commande 50
  - Insérer, bouton 115
  - installation du logiciel 1
  - interlettrage, texte 202
  - interlignage 202
  - Internet. *Voir* Web.
  - interpolation
    - à propos 231
    - option lors de l'exportation de GIF 360
  - Interpolation de trame, effet 329
  - interpolation. *Voir* images clés
  - Inverser la sélection, commande 43
  - Inversion, effet 333
  - IPTC (IIM, standard hérité) 48
  - IPTC Core 48
- L**
- LANC 65
  - langue
    - attribution dans Bridge 41
  - Largeur de bande, effet 330
  - lecture
    - commandes du Moniteur 98
    - commandes du Moniteur de référence 100
    - molette et variateur de vitesse 99
    - panneau Montage 103
    - prévisualisation des séquences 131
  - letterboxing 28
  - liaison
    - audio et vidéo 140
    - boutons de DVD 383
  - Libellé, commandes
    - dans Bridge 45
  - libellés
    - utilisation 91
  - Lier le média, commande 79
  - lignes de balayage 124
  - lignes de balayage horizontales 124
  - lignes directrices 205
  - lissage 85
  - Lissage, effet 275
  - liste d'acquisition conformée, création à l'aide du Gestionnaire de projet 378
  - listes d'acquisition en série
    - configuration 76
    - importation et exportation 77
  - listes de montage (EDL) 376
  - logiciel
    - activation 1
    - enregistrement 1
    - installation 1
    - suppression 1
    - téléchargements 7
  - Logiciels
    - Mise à jour 2
  - logos, ajout dans les titres 208
  - Lumière parasite, effet 316
  - luminance
    - corrections rapides 252
    - mesure 267
    - modification grâce aux courbes 255
    - modification grâce aux niveaux 256
  - Luminescence alpha, effet 319
  - luminosité
    - changement dans l'interface utilisateur 19
    - modification avec l'effet Convolution 264
    - réglage 272
  - Luminosité et contraste, effet 272
- M**
- M images 371
  - marge 72
  - Marges admissibles, bouton 96
  - marques
    - à propos de 135
    - Voir aussi* marques de DVD
    - ajout 135
    - ajout d'images clés compressées aux 365
    - atteindre 136
    - dans panneau Options d'effet 246
    - déplacement 136
    - durée 137
    - exportation dans des fichiers AVI 359
    - insertion de commentaires dans 137
    - liens de chapitres 137
    - numérotées 136
    - repérage par 136
    - suppression 137
    - utilisation pour les commentaires, les liens de chapitre et les liens Web 137
  - marques d'arrêt
    - à propos des 383
    - ajout 386
    - déplacement 387
    - suppression 387
  - marques d'élément, conversion dans After Effects 152
  - marques de DVD
    - marques de scène 385
  - marques de menu principal
    - à propos de 383, 384
    - ajout manuel 385
    - changement de nom 387
    - déplacement 387
    - suppression 387
  - marques de scène
    - à propos de 383, 385
    - ajout manuel 385
    - Changement de nom 387
    - déplacement 387
    - suppression 387
  - marques de séquence, conversion dans After Effects 152
  - Masquage par couleur, effet 302, 342
  - Masque, transition 164
  - masques
    - conversion dans Adobe Premiere Pro 151
    - présentation 338
    - transition de type 164

- matériel d'étalonnage 66
- matriçage, audio 169
- média analogique
  - acquisition d'audio 71
  - acquisition de vidéo 71
  - présentation 62
- média DVD 392
- Media Encoder. *Voir* Adobe Media Encoder
- Médiane, effet 305
- mémoire cache
  - à propos de 41
  - centralisée et répartie 41
- menus
  - affichage 16
  - contextuels 16
- menus contextuels 16
- menus des panneaux 16
- Métadonnées
  - dans les fichiers MPEG-2 372
- métadonnées
  - à propos de 48, 375
  - afficher 49
  - ajouter 52
  - ajouter aux documents 50
  - appliquer comme modèles 52
  - modèles 51
  - modification 49
  - préférences 50
  - remplacer 52
  - spécifier les types à afficher dans le panneau Métadonnées 50, 51
- Métadonnées IPTC, modifier 49
- Métadonnées XMP 375
- Métadonnées, commande 39
- métadonnées, spécifier les types à afficher dans le panneau Métadonnées 51
- Métrage, commande 94, 339
- mire de barres 142
- Miroir horizontal, effet 326
- Miroir vertical, effet 326
- Miroir, effet 293
- Mise à jour
  - Logiciels et rubriques d'aide 2
- mise à l'échelle
  - titres 210
- mises à jour, logiciel 7
- mixage
  - à propos de 168
- Mixage audio
  - à propos de 169
  - automatiser les modifications avec 191
  - liste d'effets 170
  - panoramique et balance dans 183
  - pistes muettes dans 181
  - régler les unités audio dans 171
- mixage audio
  - à propos de 168
  - automatisation 191
- mixage audio principal 169
- mixage descendant 187, 365
- mixages secondaires audio 185, 188
- Mixeur chromatique, effet 263, 272
- mode 24P 32
- mode d'affichage 97
- mode d'affichage sur un Moniteur de référence 100
- mode réduit 38
- mode veille 70
- modèles
  - à propos des DVD 387
  - changement de DVD 389
  - choix de DVD 388
  - suppression de boutons à partir de 389
- modèles de DVD. *Voir* modèles
- modèles de titres
  - changement de nom 198
  - création à partir d'un titre 198
  - création de titres basés sur 197
  - importation 197
  - partage 197
  - réglage 197
  - rétablir par défaut 197
  - suppression 198
  - thèmes 197
- modes de transfert
  - effet Cercle et 314
  - effet Grille et 316
  - effet Loupe et 293
  - effet Pot de peinture et 319
- modes de transfert, conversion dans Adobe Premiere Pro 151
- modes, affichage 269
- modification compensée 117, 121
- Modifier l'original, commande 149
- module externe AAF
  - compatibilité avec Avid Express DV 376
  - conversion des informations de projet vers 377
- modules externes
  - dans Adobe Store 7
  - effets 240
- modules externes VST 188, 190
- Modules externes VST Steinberg. *Voir* modules externes VST
- molette 122
- moniteur de forme d'onde
  - à propos de 267
  - affichage 269
  - affichage dans le Moniteur source et le Moniteur du programme 97
  - dans un Moniteur de référence 100
  - parade RVB 97
  - parade YCbCr 97
- moniteur de forme d'onde YC 267
- moniteur de Parade RVB 269
- moniteur de Parade YCbCr 268
- Moniteur de raccord
  - bouclage du montage 121
  - définition du pas d'images maximal 121
  - montage par modification compensée 121
  - montage par propagation 121
  - prévisualisation du montage 121
  - utilisation 121
- Moniteur de référence
  - à propos de 100
  - groupement avec un Moniteur de programme 100
- Moniteur du programme
  - animation d'éléments 237
  - animation de trajectoire 236
  - commandes temporelles 95
  - échantillons audio 139
  - groupement avec un Moniteur de référence 100
  - lecture 98
  - mode d'affichage de 97
  - présentation 94
  - régler les unités audio dans 171
- Moniteur source
  - à propos de 11
  - commandes temporelles 95
  - échantillons audio 139
  - lecture 98
  - mode d'affichage 97
  - ouverture d'un élément 94
  - points d'entrée et de sortie 109
  - présentation 94
  - suppression d'un élément 95
  - synchronisation avec le panneau Montage 99
- moniteurs
  - utilisation pour les prévisualisations 132

- montage
    - annulation dans le Moniteur de raccord 121
    - coupe L 117
    - dans panneau Options d'effet 244
    - découpage d'éléments 128
    - éclaté 141
    - éléments dans l'application d'origine 149
    - éléments liés 140
    - extraction d'images 129
    - modification compensée 117, 121
    - montage par déplacement dessous 119
    - montage par déplacement dessus 120
    - montage par incrustation 110
    - montage par modification compensée 118
    - montage par propagation 118
    - montage par réorganisation 130
    - off-line 82
    - online 82
    - par déplacement dessous 120
    - par déplacement dessus 119, 120
    - par incrustation 110
    - prévisualisation dans le Moniteur de raccord 121
    - propagation 117, 121
    - quatre points 115
    - suppression de l'espace entre éléments 129
    - trois points 115
    - utilisation de la commande
      - Automatiser à la séquence 115
  - montage à quatre points
    - options d'adaptation de l'élément 115
    - présentation 114
  - montage caméra multiple
    - à propos de 145
    - assemblage des éléments 147
    - dans le panneau Montage 149
    - enregistrement 148
    - insertion et incrustation des éléments 149
    - lecture des éléments 148
    - ré-enregistrement 149
    - synchronisation des éléments 147
  - montage couplé 117, 140, 141
  - montage en ligne 378
  - montage off-line 82
  - montage online 82
  - montage par déplacement dessous 119
  - montage par déplacement dessus 120
  - montage par incrustation 110
  - montage par modification compensée 118
  - montage par propagation 118
  - montage par réorganisation 130
  - Mosaïque, effet 321
  - Motif cellule, effet 311
  - mots clés, application aux fichiers
    - dans Bridge 52
  - MPEG-1
    - format layer 3 83
    - variante VCD de 353
  - multiplexage 371
  - Multiplication, effet 322
- N**
- N images 371
  - Navigateur de fichiers, commande 39
  - Négatif (vidéo), effet 281
  - Net gaussien, effet 276
  - Net, effet 276
  - Netteté des contours, effet 277
  - Niveau de blanc auto 252
  - Niveau de noir auto 252
  - Niveaux automatiques, effet 271
  - Niveaux d'entrée seuls, commande 170
  - niveaux de gris
    - création à partir d'éléments en couleur 273, 299, 300
  - niveaux de sécurisation des couleurs.
    - Voir vectorscope
  - niveaux vidéo, mesure 267
  - Niveaux, effet 273
  - Noir & blanc, effet 298
  - norme SECAM 23
  - normes de télévision
    - à propos de 393
  - noter des fichiers, dans Bridge 46
  - notes d'élément
    - exportation 380
  - Nouveau dossier, commande 45
  - Nouvelle fenêtre, commande 38
  - nouvelles fonctionnalités de Premiere Pro 7
  - NTSC
    - base de temps 23
    - création de DVD 393
    - niveaux vidéo 267
  - numérisation
    - audio 71, 73
    - avec des cartes d'acquisition 71
    - vidéo 62, 70
  - numéro du code temporel Décalage en entrée 121
  - numéro du code temporel Décalage en sortie 121
- O**
- objets
    - alignement 209, 210
    - changement d'opacité 210
    - changement de position 210
    - changement de remplissage 212
    - changement de rotation 210, 211
    - création d'ombres portées 216
    - distribution 209, 210
    - modification d'échelle 210
    - positionnement dans les titres 210
    - propriétés 212
    - transformation 210
  - objets de titre
    - à propos des propriétés 212
    - alignement 209
    - changement de l'ordre de superposition 209
    - définition du remplissage dans 212
    - distribution 209, 210
    - transformation 210
  - occurrences d'élément 102
  - Ombre portée, effet 309
  - Ombre radiale, effet 309
  - Ombre/Ton clair, effet 274
  - ombres portées
    - ajout à des objets 216
    - créations 216
    - dans les titres 216
  - ombres. Voir ombres portées
  - Onde, effet 296
  - Ondulation (circulaire), effet 297
  - Ondulation, effet 294
  - opacité
    - des titres 210
    - modification dans le panneau Montage 228
    - réglage 339
  - Opérations, effet 279
  - optimisation
    - films alternatifs pour un serveur 374
    - images fixes exportées 364
  - option d'activation/désactivation, pour les effets audio 330
  - Option Ignorer pour les fichiers 26
  - Option off-line pour les fichiers 26
  - Option Tous off-line pour les fichiers 26



- Option Tout ignorer pour les fichiers 26
  - options de support. *Voir* support technique
  - Options de trame, commande 125
  - ordre des champs
    - à propos 124
  - Outil Allongement compensé 123
  - Outil Cutter 128
  - outil Déplacer dessous 120
  - outil Déplacer dessus 120
  - Outil Modification compensée 118, 141
  - outil Plume
    - dessin de lignes droites avec 205
    - traçage de courbes 205
  - Outil Sélection 16
  - Outil Sélection de piste 126, 129
  - Outil Texte curviligne 200
  - Outil Zoom 104
  - Outils de texte 199
  - Outils, commandes
    - dans Bridge 47
  - Ouverture de fermeture de fichiers
    - dans Bridge 38
  - Ouvrir avec Camera Raw, commande 43
  - Ouvrir avec, commande 43
  - Ouvrir une boîte de dialogue 25
  - Ouvrir, commande
    - dans Bridge 43
- P**
- Page courbée, effet 297
  - PAL
    - base de temps 23
    - création de DVD 393
  - Palettes de couleurs 363
  - Panneau Acquisition
    - à propos de 10, 62
    - commandes 67
  - Panneau Effets 13, 241
  - Panneau Historique 35, 36
  - Panneau Infos 16
  - Panneau Métadonnées 48
  - Panneau Montage
    - à propos de 12, 102
    - défilement écran par écran 105
    - déplacement d'éléments 129
  - panneau Montage
    - barres d'avertissement diagonales 158
    - défilement 132
    - définition d'images clés 228
    - modification de graphiques d'images clés 228
    - montage d'images clés 220
    - niveaux audio 180
    - réglage des unités audio 171
    - synchronisation avec le Moniteur source 99
  - Panneau Options d'effet
    - réglage des graphiques Valeur et vitesse 227
    - réglage des niveaux sonores de 180
  - panneau Options d'effet
    - à propos de 243
    - accélération et ralentissement des effets 233
    - activation des images clés 224
    - affichage d'images clés et de graphiques 221
    - affichage des options d'effet 245
    - affichage des transitions dans 161
  - Panneau Outils 16
  - Panneau Projet
    - chutiers 90
    - personnalisation 88
  - panneau Projet
    - à propos de 11
  - Panneau Propriétés de titre 202
  - panneau Titrage
    - outils de titrage 195, 204
    - propriétés de titrage 195
  - panneaux
    - Voir aussi noms de panneaux individuels*
    - fermeture 18
  - panneaux Titrage
    - actions de titrage 195, 209
    - panneau Titrage principal 195
    - styles de titrage 195, 212, 216, 217
  - par incrustation 110
  - Parade YCbCr 97
  - Parcourir des fichiers, avec Bridge 37
  - Parcourir, commande 38
  - partitions 35
  - Passe-bas, effet 333
  - Passe-haut, effet 333
  - Passer au mode complet, bouton 38
  - Passer au mode réduit, bouton 38
  - performances, optimisation 96
  - Permanente, commande 52
  - Permuter les canaux, effet 335
  - perte d'images 67, 92, 358
    - identification des éléments 92
  - petites majuscules 202
  - Photoshop. *Voir* Adobe Photoshop
  - pilotage de matériel
    - à partir du panneau Acquisition 67
    - acquisition 65
    - acquisition sans 68
    - enregistrement de bande vidéo avec 357
    - modules externes 66
    - présentation 65
    - réglages du matériel 66
    - réglages du projet 65
  - pipettes, pour définir les niveaux d'entrée 257
  - pistage de bandes 80
  - pistes
    - affichage et masquage audio 106, 170
    - ajout 107
    - déplacement d'éléments 130
    - développement et réduction 106
    - exclusion 107
    - montage audio 168
    - redimensionnement 106
    - renommer 108
    - sortie du routage 188
    - style d'affichage 106
    - suppression 108
    - suppression d'éléments 129
    - verrouillage et déverrouillage 107
    - volume audio 223
  - pistes audio
    - à propos de 166
    - conversion dans After Effects 152
    - dans le Mixage audio 169
  - pistes audio mono 166
  - pistes cible, spécification 112
  - pistes cibles
    - spécification 111
  - pistes de mixage secondaire (audio)
    - présentation 166, 185
    - sortie 188
  - pistes sources 111
  - PitchShifter, effet 334
  - pixellisation
    - fichiers Adobe Illustrator 85
    - objets logo dans les titres 208
  - pixels
    - découpage, dans l'effet Découper 326
    - découpage, dans l'effet Recadrage 326
  - pixels carrés 28, 31
    - Voir aussi* rapport L/H en pixels
  - pixels rectangulaires 28
    - Voir aussi* rapport L/H en pixels

- Placage de texture, effet 323
  - Placer dans la corbeille, commande 44, 45
  - platines à cassettes 73
  - Plume, outil
    - dessin de courbes 205
    - sélection d'images clés 225
  - plusieurs écrans 19
  - poignées, pour des éléments 157
  - Point d'entrée, bouton 109, 114
  - Point de sortie, bouton 109, 114
  - points d'ancrage
    - d'éléments 234
    - dans le Module de titrage 207
  - points d'angle
    - conversion en points lissés 207
  - points d'entrée et de sortie 117
    - définition pour le montage éclaté 141
    - déplacement 109
    - édition 116
    - présentation 108
    - signalement de l'instant présent 110
    - suppression 110, 114
  - points d'entrée et de sortie audio
    - basés sur des échantillons 138
  - points d'entrée et de sortie d'une séquence
    - définition 114
    - définition autour d'une sélection 114
  - points de contrôle 205
  - points de montage, ajout d'images clés compressées aux 365
  - Points de sortie
    - Voir* Points d'entrée et de sortie
  - points lissés
    - conversion en points d'angle 207
  - polices
    - définition dans le panneau Propriétés de titre 202
    - modification dans les titres 201, 202
    - soulignement 202
    - utilisation des petites majuscules 202
  - Position, propriété
    - réglage 234
  - Postérisation temporelle, effet 325
  - Postérisation, effet 273
  - Poussière & rayures, effet
    - à propos de 305
  - Poussière et rayures, effet
    - application 306
  - préconfigurations
    - chutiers pour 248
    - création et enregistrement 247
    - pour effets 247
  - Préconfigurations disponibles 21, 22
  - préférences de raccord 121
  - préférences générales
    - Bridge 40
  - Préférences, commande
    - dans Bridge 40
  - Prélèvement (audio), effet 334
  - prélever et modifier 129
  - Presse Adobe 7
  - prévisualisation
    - à la fréquence d'images maximale 131
    - séquences 131, 132
    - sur un autre moniteur 132
  - problèmes de synchronisation 70
  - processus
    - présentation 10
  - Project-Archive, dossier 27
  - projet conforme, création à l'aide du Gestionnaire de projet 378
  - projets
    - antérieur, importation 86
    - création 21
    - ouverture 25
    - présentation 21
  - propagation 117, 118, 121
  - propriété de remplissage
    - des objets dans les titres 212
  - Propriété Extension temporelle, conversion dans Adobe Premiere Pro 151
  - Propriété Position
    - utilisation pour animer des éléments 236
  - Propriété Vitesse, conversion dans After Effects 152
  - Propriété Volume audio
    - conversion dans Adobe Premiere Pro 151
  - propriétés de l'effet
    - conversion dans Adobe Premiere Pro 151
  - propriétés des éléments
    - affichage dans le panneau Montage 105
  - propriétés du texte
    - à propos de 202
    - aspect 202
    - crénage 202
    - décalage de la ligne de base 202
    - inclinaison 202
  - interlettrage 202
  - interlignage 202
  - petites majuscules 202
  - police 202
  - soulignement 202
  - taille de la police 202
  - propriétés Transformation
    - conversion dans Adobe Premiere Pro 151
  - Puissance constante, transition audio 181
  - Purger la mémoire cache centrale, commande 41
  - Purger la mémoire cache de ce dossier, commande 41
- ## Q
- Quatre coins, effet 292
  - QuickTime
    - exportation des préconfigurations 372
- ## R
- raccord
    - dans le Moniteur source 109
    - dans le panneau Montage 116
  - Raccord, bouton 121
  - raccourcis clavier
    - à propos de 395
    - changement de jeu 396
    - personnalisation 395
    - recherche 395
    - suppression 396
  - rapport L/H
    - en pixels 23
    - image 27
  - rapport L/H d'image 27
    - Voir aussi* rapport L/H en pixels, taille de l'image
  - rapport L/H en pixels
    - Voir aussi* rapport L/H des images
  - modifier 29
  - pour l'exportation d'images fixes 361
  - réglage 23
  - réglages généraux 23
  - rapport L/H
    - en pixels 28, 31
  - RealMedia
    - paramètres d'encodage 372
  - RealMedia, format
    - exportation 362
  - recadrage
    - fichiers avant l'exportation 375
  - Recadrage, effet 326

- rechercher des fichiers et des dossiers 46
  - rechercher des fichiers et des dossiers, dans Bridge 46
  - Rechercher, commande 46
  - rectangle, sélection d'éléments 126
  - redéfinition du lien des éléments 140
  - redimensionnement
    - fichiers EPS 82
  - redimensionnement de texte de point 211
  - redimensionner
    - éléments de menu DVD 389
  - réduction
    - pistes 106
  - reflet
    - ajout dans les titres 213
  - reflet, ajout dans les titres 213
  - reflets 293
  - Réfraction, effet 297
  - réfraction, simulation 316
  - Réglage alpha, effet 302
  - Réglage de la fréquence 25
  - réglage de la parade RVB 97
  - réglage de la résolution maximale 25
  - Réglage de la taille d'image 23
  - réglage de la zone admissible d'action 24
  - Réglage de la zone admissible du titre 24
  - Réglage de lecture 23
  - Réglage de prévisualisations 25
  - Réglage des images fixes 25
  - Réglage des trames 23
  - Réglage du mode de montage 23
  - réglages d'acquisition
    - analogique 71
    - audio 72
    - emplacements des fichiers 76
    - liste d'acquisition en série 76
  - réglages d'acquisition audio 72
  - réglages d'agrandissement
    - Moniteur source et Moniteur du programme 97
  - Réglages d'encodage de bandes passantes 372
  - réglages d'exportation
    - image clé et rendu 364
    - options audio 372
    - options de filtres 370
    - options de format 369
    - options vidéo 370
    - vidéo 363
  - réglages d'exportation audio 361, 365
  - réglages d'exportation
    - audio 365
    - généraux 363
  - réglages d'exportation préconfigurés
    - à propos de 368
    - création 368
    - enregistrement 368
    - exportation 369
    - importation 369
    - suppression 369
  - réglages d'image clé et de rendu 364
  - réglages de compilation
    - pour l'exportation AVI 359
    - pour l'exportation GIF 360
  - Réglages de lecture 24P 32
  - réglages du projet
    - à propos de 23, 24
    - généraux 23
    - mode de montage 23
    - personnalisation 21, 22
  - Réglages du rendu vidéo 25
  - Réglages ASIO, option 177
  - Remplacement de couleur, effet 262, 300
  - Remplissage pipette, effet 315
  - rendu
    - Voir aussi* prévisualisation
    - ordre de traitement 339
    - ordre des effets 239
    - présentation 132
  - Rendu de la prévisualisation, commande 132
  - renommer
    - colonnes du panneau Projet 89
    - marques de DVD 387
  - repères temporels de calque
    - conversion dans Adobe Premiere Pro 151
  - résolution
    - audio 72, 365
    - couleur 351, 363
    - exportation 363
    - vidéo 25
  - résolution audio 365
  - Resource Center 6
  - Ressources de formation 5, 6, 7
  - ressources de formation en ligne 7
  - ressources pour les développeurs
    - documentation SDK 7
    - guides sur les scripts 7
  - ressources techniques 7
  - Rétablir l'espace de travail par défaut, commande 40
  - Retard de référence sonore multiple, effet 334
  - Retard, effet 331
  - Reverb, effet 335
  - rognage
    - présentation 108
  - Rompre le lien audio et vidéo, commande 140
  - Rompre le lien du média, commande 79
  - rotation
    - images 45
    - objets 210
    - objets dans les titres 211
    - réglage dans le panneau Montage 228
    - réglage dans le panneau Options d'effet 234
  - Rotation 180 D, commande 45
  - Rotation 90 D antihoraire, commande 45
  - Rotation 90 D horaire, commande 45
  - Rotation, propriété 234
  - roue chromatique
    - pour la correction des couleurs 253
  - roue de balance de l'angle 253
  - Roue de balance de la teinte 253
  - rupture du lien
    - audio et vidéo 140
    - éléments 140
- S**
- Sans libellé, commande 45
  - Sécurisé pendant l'écriture, commande 192
  - Sélecteur de couleur Adobe 258
  - Sélecteur de couleur. *Voir* Sélecteur de couleur Adobe
  - sélection
    - éléments 126
  - sélectionner
    - fichiers, dans Bridge 43
  - Sélectionner les éléments à libellé, commande 43
  - Sélectionner les éléments sans libellé, commande 43
  - Sélectionner tout, commande 43
  - séquence cible dans un montage caméra multiple 147
  - Séquence, commande 360, 361
  - séquences
    - affichage d'une plus grande partie 104, 108
    - affichage dans un panneau Montage séparé 142
    - affichage détaillé 104

- ajout d'éléments 110
  - changement 142
  - création 142
  - définition des points d'entrée et de sortie 114
  - enregistrement sur bande vidéo 356, 357
  - imbrication 143, 144
  - multiples 142
  - ouverture de la source de la séquence imbriquée 144
  - présentation du montage 101
  - prévisualisation 131
  - réglage de l'heure de début 105
  - réglages par défaut 142
  - séquences imbriquées 143, 144
  - Seuil, effet 275
  - Signets
    - Pour les rubriques d'aide 5
  - SMPTE, amorce 141
  - Solarisation, effet 323
  - Solo, bouton 170
  - son Surround 5.1
    - à propos de 166
    - éclatement en éléments mono 174
    - mixage descendant vers un nombre de canaux plus petit 187
    - panoramique et balance 184
  - sous-éléments
    - à propos de 102, 144
    - conversion en éléments principaux 145
    - création 144
    - réglage du début et de la fin 145
  - Sphérisation, effet 294
  - Stabilité horizontale, effet 326
  - Stabilité verticale, effet 326
  - Stock Photos. *Voir* Adobe Stock Photos
  - Store vénitien, effet 328
  - Stroboscope, effet 323
  - styles
    - à propos de 216
    - application dans les titres 217
    - changement de nom 217
    - création pour les titres 212, 216
    - définition par défaut 217
    - modification des nuanciers de style 217
    - suppression 217
    - utilisation 212
  - Support technique
    - Adobe Expert Support 2
  - support technique
    - gratuit et payant 5
    - sur Adobe.com 7
  - suppression du logiciel 1
  - suppression suivie d'un ajustement 129
  - Supprimer des Favoris, commande 45
  - Supprimer et raccorder, commande 129
  - Supprimer l'espace de travail, commande 40
  - Supprimer le cache, effet 305
  - Supprimer le scintillement, option 125
  - Supprimer les fichiers de rendu, commande 134
  - surbalayage
    - titres et 198
  - Surround
    - Voir aussi* 5.1 Surround
  - synchronisation
    - éléments 140
    - éléments vidéo et audio 140
  - synchronisation du Moniteur source et du panneau Montage 99
  - synthèse des images clés 221
  - Système d'aide
    - A propos du 3
    - Impression depuis le 5
    - Mise à jour des rubriques 2
    - Navigation dans le 4
    - Recherche 4
- T**
- tabulations
    - à propos de 203
    - définition dans du texte 203
    - suppression 204
    - taquets de tabulation 203
  - tâches automatisées
    - exécution 47
    - ressources en ligne 7
  - taille d'apostrophe 364
  - taille d'image 29
  - taille de l'image
    - Voir aussi* rapport L/H des images 26, 32
  - taille de la police
    - modifier dans le panneau Métadonnées 49
  - taille de police
    - modification dans les titres 201, 202, 211
  - Teinte, effet 302
  - téléchargement
    - mises à jour, modules externes et versions d'évaluation 7
  - télévision. *Voir* TV
  - temps
    - affichage temporel actuel 95
  - texte
    - ajout dans les titres 199
    - ajout de tabulations 203
    - mise en forme 201
    - orientation 201
    - redimensionnement de la zone de texte 199
    - retour à la ligne 199
    - sélection dans les titres 200
  - texte de paragraphe
    - à propos de 199
    - comparé à du texte de point 199
    - redistribution 203
  - texte de point
    - comparé à du texte de paragraphe 199
    - dans les titres 199
  - texte de titre
    - ajout 199
    - création d'un texte de point dans 200
    - création de chemins dans 200
    - création de paragraphes dans 200
    - définition des propriétés dans 202
    - horizontal 199
    - modification de l'orientation de 201
    - modification de la taille de la police de 201
    - modification des polices dans 201
    - paragraphe 199
    - polices dans 199
    - sélection 200
    - vertical 199
  - texte horizontal 199
  - texte sur chemin
    - à propos de 199
    - création dans les titres 200
  - texte vertical
    - dans les titres 199
  - texture
    - ajout dans les titres 213
    - ajouter à des objets dans les titres 213
    - options 213
    - simulation dans les éléments 323
  - TGA. *Voir* format Targa

- Titrage
  - préférences de l'explorateur de polices 201
  - préférences du nuancier de styles 217
- titres
  - Voir aussi* titres à déroulement horizontal, titres à déroulement vertical, objets de titre, modèles de titre, texte de titre
  - affichage 196
  - affichage d'une vidéo à l'arrière-plan 198
  - ajout d'images dans 208
  - application de styles à 217
  - basés sur des modèles 197
  - conversion 219
  - création de formes 204
  - enregistrement 196, 216
  - importation 196
  - modification des logos 205
  - modification des styles 217
  - ouverture 196
  - redimensionnement de la zone de texte dans 199
  - utilisation des tabulations 203
  - titres à déroulement horizontal
    - à propos de 218
    - création 219
    - options de minutage 219
  - titres à déroulement vertical
    - à propos de 218
    - création 219
    - options de minutage 219
  - ton, 1kHz 142
  - Touches J, K et L 99
  - Tourbillon, effet 296
  - tourne-disques 73
  - Tous les fichiers, commande 42
  - tracage
    - segments droits avec outil Plume 205
  - Traiter en tant que stéréo, commande 174
  - Trajectoire, effet 234
  - trajectoires
    - modification 237
  - Trame dominante 125
  - trames
    - ordre 125
  - trames impaires. *Voir* désentrelacement
  - trames paires. *Voir* vidéo entrelacée
  - trames vidéo entrelacées, dans les fichiers exportés 364
  - transfert de l'activation 1
  - Transition Arraché 165
  - transitions
    - à un et à deux côtés 158
    - ajout entre des éléments 159, 160
    - alignement 160, 162
    - centrage 164
    - configuration 164
    - contour 164
    - de type Masque 164
    - Dégradé 165
    - déplacement 163
    - durée 163
    - flux de production 157
    - images de début et de fin 164
    - images répétées 158
    - inversion du sens 164
    - lissage des contours 164
    - orientation 164
    - par défaut 160
    - présentation 157
    - prévisualisation 160, 161
    - remplacement 161
  - transitions audio
    - à propos de 181
    - conversion dans After Effects 152
  - transitions par défaut
    - à propos de 160
    - ajout 160
  - transitions vidéo, conversion dans After Effects 152
  - transparence
    - Voir aussi* opacité
    - ajout de zones 338
    - caches 349
    - couches alpha 336
    - incrustation 336
  - tridimensionnel. *Voir* 3D
  - Trier, commande 42
  - trois points 114
  - TV, création et prévisualisation de titres 198

**U**

  - unité de correspondance automatique 192
  - unités audio
    - dans les panneaux Moniteur et Montage 138
  - Unités audio, commande 171
  - utiliser une couleur existante 300

**V**

  - Valeurs d'opacité, conversion dans After Effects 152
  - Valeurs de trajectoire, conversion dans After Effects 152
  - Valeurs du filtre vidéo, conversion dans After Effects 152
  - vectorscope
    - à propos de 267
    - affichage 269
    - affichage dans le Moniteur source et le Moniteur du programme 97
    - dans un Moniteur de référence 100
  - veinage. *Voir* désentrelacement
  - Verrou, option d'automatisation 192
  - verrouillage
    - pistes 107
  - Version précédente, commande 35
  - versions d'évaluation, logiciel 7
  - Versions et variantes, commande 42
  - vidéo
    - balayage progressif 124
    - champs et images 124
    - désentrelacement 125
    - dominance de trames 125
    - entrelacement 124, 125
    - fondus 339
    - formation, en ligne 5
    - haute définition 353
    - importation à partir de Premiere Pro 150
    - suppression du scintillement 125
  - vidéo en continu
    - exportation vers 354
  - vidéo entrelacée 124
  - vidéo granuleuse 70
  - vidéo haute définition 353
  - vidéo haute définition non compressée 354
  - vidéo noire 142
  - vidéo non entrelacée 124
  - vidéo transparente 142
  - Vidéo/Audio, bouton 111, 113
  - Vignettes uniquement, commande 42
  - Virtual Studio Technology. *Voir* modules externes VST
  - vitesse
    - à propos de 122
    - conservation de la hauteur du son 123
    - inversion 123
    - modification à l'aide d'un pourcentage 123

- modification à l'aide d'une durée 123
- modification avec l'outil Allongement compensé 123
- vitesse d'un élément 122
- Vitesse, commande 122, 123
- Voie gauche et Voie droite, effets 333
- voix hors-champ 71, 72
- Volet graduel, effet 327
- Volet linéaire, effet 328
- Volet radial, effet 328
- volume 223
- volume audio 223
- Volume de canal, effet 330
- Volume, effet 179, 335

## W

- Web
  - exportation de fichiers pour 353
  - liens 137
- Windows Media, format
  - exportation 362
- WM9 HDTV 354

## X

- XMP (eXtensible Metadata Platform) 48
  - à propos de 48

## Z

- zone de contenu 38
- Zone de texte,
  - redimensionnement 199, 203
- zones admissibles
  - à propos de 198
  - affichage dans le Moniteur source et le Moniteur du programme 96
  - titre 198
- zones d'action admissibles. *Voir* zones admissibles
- zones de largage
  - à propos des 17
- zones de titre admissibles. *Voir* zones admissibles
- zoom
  - pendant le déplacement d'un élément 105
- Zoom arrière, bouton 104
- Zoom avant, bouton 104